

CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 305
$35.00MX
$3.75USD
GUGURE! KOKKURI-SAN
ENTRE FANTASMAS Y FIDEOS INSTANTÁNEOS
MAMORU MIYANO
LA VOZ DE DIOS
FATE/STAY NIGHT:
UNLIMITED BLADE
WORKS (TV)
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
305
$35.00MX/$3.75USD
00305
7 509761 103782



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
NOZOMU RODRÍGUEZ
SUNAKO YE-SEUL
IZZAKI
CHIBI-CHÍO
HARU
PAULINA OLVERA
ZORRO DE SEDA
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ARTHUR WOLF
GOJI & ANGEL PRINCESS
COLABORADORES

JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

BEATRIZ ARCINIEGA NIEVA
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

EDITORIAL

La ambigüedad de género en las series animadas japonesas es uno de los conceptos –usados en esta industria– que más ha intrigado, tanto a fans que llevan años en este medio como a aquéllos que le conocen por primera vez; desde personajes con preferencias diversas –Yuri y Yaoi–, o los que por uno u otro motivo deben intercambiar roles en el modo de vestir –Trap–, hasta aquéllos que cambian de género por las razones más inverosímiles. Un ejemplo de esto es Ranma Saotome en la serie ***Ranma ½***, que pertenece al género ***Gender Swap***, una verdadera curiosidad dentro de los géneros animados alrededor del mundo, siendo Japón y su industria del entretenimiento quienes mejor uso hacen de este recurso visual, poniendo en jaque a sus personajes al tiempo que pueden explotar mil y un situaciones dentro de la historia. Sin duda un tema tan curioso como interesante.

Aunque si de curiosidades se trata, entonces le recomendamos a todo aquel turista en vías de visitar el país de los samuráis, que no dude en darse una vuelta por la pequeña isla de Okunoshima, también conocida como ***La isla de los conejos***. Tal y como su nombre lo indica, este enigmático sitio está invadido por una inmensa cantidad de pequeñas bolitas de pelo y orejas largas. ¿Cómo es que llegó a esta situación? Te invitamos a descubrirlo leyendo nuestro reportaje, no te arrepentirás.

No se pierdan el próximo número, ya que nuestros personajes mascota, Angel y Goji, estrenarán ¡nueva imagen! Estén al pendiente.

CONTENIDO



WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL



CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 305. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

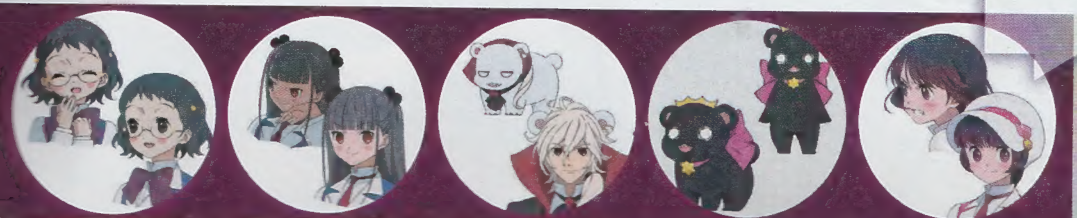


YURI KUMA ARASHI

OSOS, ESCOPETAS Y CHICAS YURI

Por Judith D.

PARA LOS FANS DEL GÉNERO YURI, EL CLÁSICO DE CLÁSICOS, ***SHOUJO KAKUMEI UTENA*** AUTOMÁTICAMENTE LES EVOCA DOS COSAS: ROMANCE Y SURREALISMO (TAL VEZ DEMASIADO SURREALISTA PARA LO QUE EL PÚBLICO ESTABA ACOSTUMBRADO EN 1997).

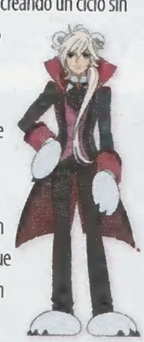




Tras su estreno ningún guion relacionado al género nos resultó demasiado extraño, hasta la llegada de la nueva producción del estudio Silver Link, en el cual la humanidad se encuentra en una eterna lucha contra un "imperio de osos", y en donde las relaciones de corte yuri tienen un papel muy importante.

¿OSOS?

El universo guarda innumerables misterios, algunos de ellos más peligrosos que otros; esto lo descubrieron muy tarde los humanos, cuando el cometa Kumaria estalló, convirtiéndose en una lluvia de estrellas sobre el planeta Tierra. Cada fragmento contenía una extraña energía que afectó a los osos, convirtiéndolos en fieros guerreros que posteriormente se alzaron en pie de guerra contra los humanos, en venganza por tantos siglos de masacre por parte de los cazadores. En esta guerra sin cuartel, cada muerte generaba odio y destrucción, creando un ciclo sin fin de venganza; en un punto muerto del conflicto, ambos ejércitos dividieron la Tierra con una enorme valla a la que bautizaron como "El muro de la extinción". Desde entonces, humanos y osos han vivido en paz, hasta el fatídico día en que las sirenas de ataque volvieron a sonar; en medio de este conflicto una pareja de chicas, Sumika Izumino y Kureha Tsubaki, se convierten, sin desearlo, en parte de un suceso que revelará la verdadera personalidad del enemigo, y pondrá en la balanza su valor y amor.





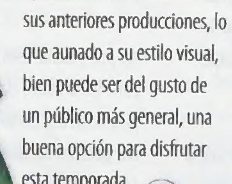
FORMANDO A LA MANADA



No siempre podemos disfrutar de una producción tan bien cuidada en un anime, afortunadamente este título cuenta con grandes nombres en su staff, de entre los que destaca el productor y creativo **Kunihiko Ikuhara**, quien además de participar como director en diversos episodios de *Sailor Moon* en las temporadas *R, S, Super S y Movie R*, ha sido responsable de darle vida a proyectos tan alternativos como *Mawaru Penguindrum* y *Shoujo Kakumei Utena*, demostrándonos que aún tiene mucho que aportar al universo del anime, al crear los conceptos en los que se basa el mundo de *Yuri Kuma Arashi*. El diseño de personajes viene de la mano de **Akiko Morishima**, responsable de dibujar el manga oficial y autora del título *Hanjuku Joshi*; la adaptación de personajes para su versión animada está a cargo de **Etsuko Sumimoto**, otrora director de los episodios 14, 17 y 22 del anime *Shakugan no Shana*. **Yukari Hashimoto** es responsable de la música, y la dirección de arte queda en las manos de **Chieko Nakamura** –*Baku Tech! Bakugan* [2012 y 2013], *Otona Joshi no Anime Time* [2013], *Mawaru Penguindrum* [2011]–.

CONCLUSIÓN

El anime resalta por el buen gusto de sus diseños y la calidad de la animación; si bien la historia entra en el corte que caracteriza a los trabajos de Kunihiko Ikuhara, no es tan disparatada o alternativa como sus anteriores producciones, lo que aunado a su estilo visual, bien puede ser del gusto de un público más general, una buena opción para disfrutar esta temporada.





FICHA TÉCNICA

DIRECTOR:
Kunihiko Ikuhara

MÚSICA:
Yukari Hashimoto

DISEÑO DE PERSONAJES:
Akiko Morishima

DIRECTOR DE ARTE:
Chieko Nakamura

DIRECCIÓN DE SONIDO:
Kunihiko Ikuhara & Yo Yamada

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA:
Takeo Ogiwara

SEIYUUS:

GINKO YURISHIRO:
Miho Arakawa

KUREHA TSUBAKI:
Nozomi Yamane

RURU YURIGAZAKI:
Yoshiko Ikuta

KONOMI YURIKAWA:
Ami Koshimizu

MITSUKO YURIZONO:
Aoi Yuki

LIFE SEXY:
Junichi Suwabe

LIFE BEAUTY:
Kazutomi Yamamoto

LIFE COOL:
Mitsuki Saiga

SUMIKA IZUMINO:
Yui Ogura



LOG HORIZON 2

EL JUEGO APENAS COMIENZA

Por Nozomu Rodríguez



EL OTOÑO DE 2014 TRAJO CONSIGO LA CONTINUACIÓN DE VARIAS HISTORIAS QUE NOS HAN MANTENIDO AL BORDE DEL ASIENTO DESDE HACE MÁS DE UN AÑO. UNA DE ESTAS ESPERADAS SECUELAS ES LA SEGUNDA TEMPORADA DE LA SERIE BASADA EN LAS NOVELAS DEL MISMO NOMBRE, *LOG HORIZON*.

Esta nueva entrega comenzó a transmitirse a partir del 4 de octubre de 2014 por el canal NHK Educational TV, con lo cual la espera de miles de fans alrededor del mundo, quienes habían permanecido en suspenso desde marzo de 2014, finalmente terminó.

HAGAMOS MEMORIA

La primera temporada de ***Log Horizon*** cuenta la historia de 30,000 (¡sí, tantos!) internautas japoneses que quedan atrapados dentro de "Elder Tale", un juego de rol en línea, después del lanzamiento del duodécimo y más reciente ***pack*** de expansión de dicho videojuego.

Entre el enorme grupo de jugadores sustraídos, se encuentra Shiroe, un tímido, pero inteligente joven de 23 años que carece de grandes habilidades como guerrero, aunque en su lugar posee un enorme potencial como estratega.

Después de aterrizar en este mundo de fantasía, los jugadores se dan cuenta de que el ambiente es demasiado hostil como para continuar por sí mismos. Es por esto que surgen distintos grupos de aventureros en las diferentes ciudades de Yamato (el equivalente de Japón dentro del juego) con el fin de protegerse los unos a los otros.

Gracias a su inteligencia y gran experiencia como usuario del juego, Shiroe forma rápidamente su propio clan, llamado Log Horizon, del cual se convierte en líder junto con su fuerte e inseparable amigo, Naotsugu y la letal, pero hermosa Akatsuki.

Aun después de la formación de los distintos gremios, los jugadores se sienten inseguros, pues la ciudad de Akiba (el equivalente de Tokio en el juego), carece de leyes y gobierno, con lo cual el robo, secuestro y asesinato están a la orden del día.

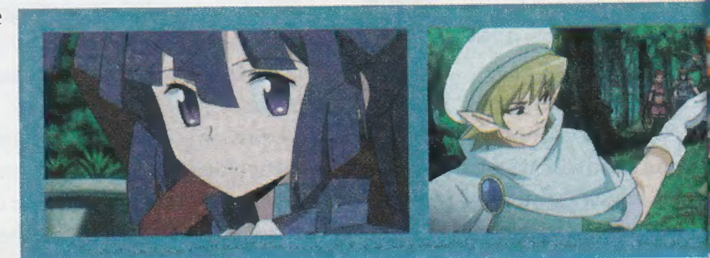
Así pues, comienzan a surgir las alianzas entre los distintos clanes de la región para dotar a la ciudad de estabilidad y paz para sus habitantes, alianza que más tarde se convierte en el Consejo de la Mesa Redonda, el cual funge como una junta de gobierno.

NUEVOS RETOS

Después de que la ciudad de Akiba ha logrado una relativa paz y calma financiera, el Consejo se reúne una vez más para tratar de hallar una solución a la escasez de oro que ha dejado a la comunidad en bancarrota.

Por si fuera poco, otras situaciones amenazan la bonanza de Akiba. Por una parte, varios de los guerreros más poderosos se encuentran fuera de la ciudad, pues han







FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	fantasía, aventura
IDEA ORIGINAL:	Mamare Touno
DIRECTOR:	Shinji Ishihara
DISEÑO DE PERSONAJES:	Tetsuya Kumagai
GUION:	Toshizo Nemoto
ESTUDIO:	Studio Deen
EPISODIOS:	25

SEIYUUS:

SHIROE:	Takuma Terashima
NAOTSUGU:	Tomoaki Maeno
AKATSUKI:	Emiri Katou
MARIELLE:	Yumi Hara
HENRIETTA:	Ayahi Takagaki
SERARA:	Misaki Kuno
CRUSTY:	Takahiro Sakurai
REGAN:	Keiji Fujiwara

decidido atacar por sorpresa un campamento goblin y, por otro, los distintos clanes se ven imposibilitados para actuar por sí mismos, pues hay espías encubiertos de Minami (una ciudad rival) distribuidos por toda la población.

Por estas razones, Shiroe, Naotsugu y Regan (un elfo que conoce todos los secretos de la tierra de Elder Tale) inician negociaciones con Kinjou, el líder del clan Kunie, para que éste provea al Consejo de una gran cantidad de oro a cambio de protección y apoyo militar. Sin embargo, Kinjou declina la propuesta del grupo de héroes, que se ven obligados a volver a adentrarse en Depths of Palm, el calabozo del cual proviene gran parte del oro que la población necesita para sobrevivir.

Así que el equipo parte hacia la ciudad de Susukino para pedir la ayuda de William Massachusetts y su gremio, Silver Sword, en su nueva misión. A pesar de que el guerrero expresa gran entusiasmo por sumar sus fuerzas a las de Shiroe, no es posible, puesto que su clan ha perdido a muchos de sus integrantes. Debido a esto, es necesario que un viejo enemigo, Demikas (líder del gremio Brigandia, que perdió el control sobre la ciudad de Susukino gracias a la intervención de Log Horizon durante la primera temporada), se una a la causa.

Mientras los guerreros se encuentran lejos, una presencia maligna y desconocida observa con ansias destructoras la ciudad de Akiba.

¿Qué planes malvados envuelven la indefensa ciudad?, ¿qué peligros esperan a nuestros héroes en las profundidades del calabozo?, ¿qué nuevas intrigas se traman al interior de los distintos gremios? Te invitamos a descubrirlo en esta segunda temporada.



OOKAMI SHOUJO TO KURO OUJI

CUANDO LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

Por Sunako Ye-Seul



ERIKA SHINOHARA ES UNA VANIDOSA Y SUPERFICIAL CHICA DE 16 AÑOS QUE ACABA DE INGRESAR EN LA PREPARATORIA. DEBIDO A QUE CREE EN EL PODER DE LAS APARIENCIAS, DETESTARÍA LA VIDA ESCOLAR EN SOLEDAD, ASÍ QUE BUSCA CONSEGUIR LA AMISTAD DE SUS COMPAÑEROS DE ESCUELA PARA DESPUÉS ENCAJAR EN ALGÚN GRUPO. POR SUERTE PARA ELLA, LOGRA HACER AMISTAD CON DOS CHICAS YANKEE Y, PARA MANTENER SU POSICIÓN Y NO SER RECHAZADA POR ELLAS (QUIENES NO DEJAN DE HABLAR SOBRE SUS EXPERIENCIAS AMOROSAS), ELLA TAMBIÉN COMIENZA A PLATICAR SOBRE LOS MOMENTOS ROMÁNTICOS CON SU NOVIO, NOVIO QUE NO EXISTE NI HA EXISTIDO NUNCA.



El problema es que esta mentira comienza a ser habitual y su única verdadera amiga, Ayumi Sanda, más a la fuerza que porque ella quiera, la ayuda a mantener esta mentira al llamarla frecuentemente a su celular y fingir que es ese supuesto novio, pero le advierte del riesgo que corre de que la descubran. Así pasan dos meses y, un día, Marin y Aki, las nuevas amigas de Erika, comienzan a desconfiar de ella.

UN PRÍNCIPE… ¿SÁDICO?

Para evitar que descubran su mentira, Erika toma una fotografía de un chico al azar en la calle para conseguir algún tipo de evidencia que le ayude a continuar viviendo en su mentira. Ella muestra la fotografía a sus amigas y afirma que aquel apuesto joven es su novio, pero para su mala suerte, él resulta ser su compañero de otra clase, Kyouya Sata, un chico muy popular, al que una de sus amigas logra reconocer. La desgracia cae sobre Erika cuando aquel compañero logra escuchar lo que estaban hablando sobre él, así que la protagonista, sin perder el tiempo y sin tener ninguna otra opción le explica todo y le sugiere indirectamente a Kyouya que se haga su novio falso, a lo que el chico acepta y se compromete a ayudarla con la actitud de un "príncipe azul". Desafortunadamente para la protagonista, ese chico resulta ser una persona sádica que se aprovecha de su debilidad y situación para chantajearla y, literalmente, tratarla como su perro a cambio de su silencio.

EL ÉXITO DEL MANGA Y LA PRODUCCIÓN DEL ANIME

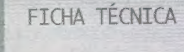
El manga de esta obra, la cual comenzó a publicarse en 2011 y cuenta hasta la fecha con nueve tomos recopilatorios, tiene como autora a **Ayuko Hatta**, y su recepción ha sido bastante buena. El séptimo volumen alcanzó el puesto número cuatro en el gráfico semanal de manga del Oricon con un total de 102,872 copias vendidas sólo en la semana del 23 al 29 de septiembre del 2013. La obra también cuenta con un CD drama, el cual fue puesto a la venta también el año pasado, además de una novela, y, finalmente, en la edición de mayo de 2014 de la revista ***Shueisha Bessatsu Margaret***, se anunció que se adaptaría a la animación, la cual llegaría para el otoño de 2014 a las pantallas niponas (concretamente, el 5 de octubre), con un evento preestreno el 28 de septiembre.

Respecto a la calidad de la animación cabe decir que no es mala pero tampoco destacable: simple tanto en los diseños de los fondos como en los de los personajes (aunque hay un excelente trabajo realizado en el diseño de los ojos de Kyouya cuando cambia su actitud), pero mantiene un estándar razonable para un anime que no pide ni necesita más.

UN LOBO CON PIEL DE OVEJA

Conforme avanza la historia podemos ver que, a pesar de la actitud cruel de Kyouya, Erika se enamora de él, por lo que trata de ganar su afecto desesperadamente y, a la vez, cómo poco a poco Kyouya (quien sí tiene en realidad un "corazón de oro" amable y generoso, aunque sólo con los perros, pues son sinceros y honestos) se comienza a preocupar por ella y a estar celoso cuando está cerca de otros chicos, además de desarrollar un carácter protector hacia ella, lo cual (no es difícil de adivinar) lo hace darse cuenta de que realmente le gusta y no sólo es un pasatiempo el molestarla, situación que nos hará querer olvidar que Kyouya y Erika sólo están juntos debido a un desafortunado accidente.

Puede ser que el hecho de que la protagonista sea un poco tonta al dejarse pisotear y esté orgullosa de sus propias mentiras, a la vez que su supuesto nuevo grupo de "amigas" sean celosas y caprichosas en extremo, sea lo que haga que al público le cueste mucho trabajo identificarse con los personajes, y, con honor a la verdad, todos los personajes (quizá con la excepción de Ayumi Sanda) están casi limitados en su personalidad. Además, parece que se confirma que ya "no hay nada nuevo bajo el sol", pues no deja de ser la típica historia shojo de "amor-odio" (puede recordar mucho a *Itazura na Kiss*, especialmente por la forma de tratar Kyouya a Erika), lo cual puede desesperar un poco al público exigente no acostumbrado o no tolerante a los clichés, pero lo cierto es que es un anime divertido y la historia sin duda se volverá más atrayente y ocurrente, con una Erika que quizá mostrará que no sólo es una adolescente insegura y sin dignidad, y que Kyouya tiene mucho más que revelar, además de que el tema de esta serie es, justamente, que las apariencias engañan, así que vale mucho la pena darle una oportunidad.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO: shojo, comedia, romance
DIRECTOR: Kenichi Kasai
MÚSICA: Go Sakabe
ESTUDIO: Tyo Animations

SEIYUUS

KYOUYA SATA: Takahiro Sakurai
ERIKA SHINOHARA: Kanae Ito
AYUMI SANDA: Ai Kayano
NOZOMI KAMIYA: Yushitsugu Matsuoka





GUGURE! KOKKURI-SAN

ENTRE FANTASMAS Y FIDEOS INSTANTÁNEOS

Por Izzaki

Este divertido anime, que se estrenó en Japón en octubre de 2014, tiene su origen en una serie de 4-komas dibujados por **Midori Endou** y publicados en la revista ***Gangan Joker*** de Square Enix. ***Gugure! Kokkuri-san*** es una historia realmente divertida, con mucho de sobrenatural, un humor un tanto retorcido y un tipo de fanservice que los mantendrá ansiosos esperando el siguiente capítulo. ¡Vamos a conocerla!











LA NIÑA MUÑECA

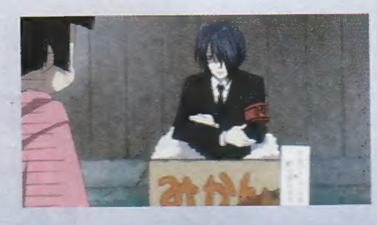
En una noche oscura, mientras el viento sopla entre los árboles, una niña solitaria hace una invocación. Dentro de un círculo con velas y una tabla parecida a la famosa ouija la pequeña niña repite "kokkuri-san, kokkuri-san, ven por favor" mientras sostiene una moneda. A continuación, tal como ella lo pidió, el espíritu de un zorro, en la forma de un hombre atractivo con orejas y cola y se asoma por su ventana.

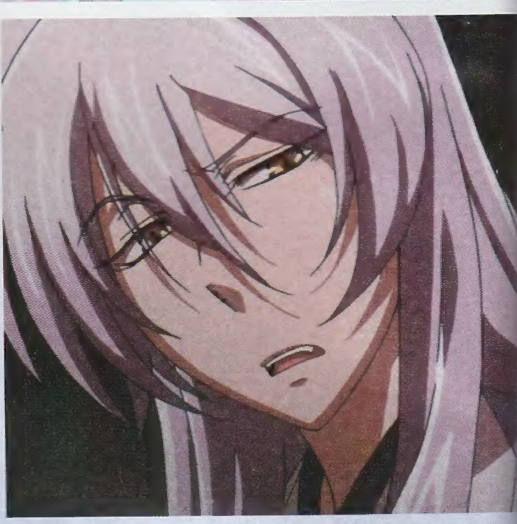
Pero ahora Kohina Ichimatsu, la niña que lo invocó, no quiere que entre y le cierra la ventana. Enojado por esto, Kokkuri-san entra, pero la niña, que debería estar asustada, sólo lo mira indiferente y trata de exorcizarlo con sal.

Kohina se presenta a sí misma como una muñeca sin emociones y corazón a la que nada le afecta. Y aunque al principio Kokkuri-san siente horror, luego siente pena al ver que la niña está tan sola y sólo se alimenta de fideos instantáneos.









JUNTOS A LA FUERZA

Kokkuri-san, en vez de atormentar a la niña, como sería su deber de espíritu zorro, decide cuidar de ella, preparándole comida de verdad (sana) y haciéndole compañía, también aleja a otros fantasmas que poblaban la casa de Kohina. Kokkuri-san aparece cada que la niña lo invoca, aunque un día lo hace acabando de salir de bañarse y cubierto sólo con una toalla. A Kohina le parece pervertido y llama a la policía para que se lo lleve. Kokkuri-san quiere que Kohina le haga preguntas, después de todo para eso lo invoca la gente, pero ella sólo pregunta cosas extrañas o imposibles de contestar y la verdad es que los conocimientos del zorro están algo oxidados en comparación con el internet.

SOLEDAD

Acostumbrada tanto tiempo a estar sola, para Kohina no es fácil adaptarse a las reglas y cuidados del hombre-zorro, con quien no puede evitar portarse impertinente y sarcástica. En realidad, quien tiene miedo a estar solo es Kokkuri-san, quien antes era adorado por los humanos en un templo, pero ahora ha sido olvidado. De hecho él recuerda haber visto a Kohina más pequeña jugando (más bien haciendo cosas raras) cerca de su templo, y desde ahí la había vigilado como un "ángel guardián" (acosador).

Un día, viendo a Kohina tirada en el piso, débil por no comer bien, Kokkuri-san decide tirar todos los fideos instantáneos de la niña, que los atesora como su bien más preciado. Entonces Kohina se enoja de verdad y con un sable láser (sí, como los de *Star Wars*) corre al zorro de su casa. "Hasta nunca" dice él, y lo cumple, dejando un vacío de soledad que la niña no quiere admitir. Sin embargo, después, el zorro regresa y Kohina corre a sus brazos.

EL PODER DE LA SONRISA

Kokkuri-san está preocupado porque Kohina se vuelva aún más extraña y antisocial de lo que ya es y quiere enseñarle a sonreír, como primer paso para dejar esa locura de comportarse como una muñeca. Pero cada que la niña lo intenta le sale una mueca rara que asusta a todos. Al principio Kohina no le da importancia, pero al pensarlo más detenidamente, se da cuenta de que todos sonríen menos ella y que posiblemente si no logra sonreír Kokkuri-san dejará de quererla.

EL PERRO SIN DUEÑO

Dejando un poco de lado el tema de la sonrisa (que Kohina nunca pudo lograr), la niña sale una tarde lluviosa y se encuentra en la calle lo que parece ser un cachorro abandonado, pero no es más que un tipo aullando como perro dentro de una caja de cartón. Kohina siente pena por él y lo lleva a casa.

Una vez ahí, el hombre se presenta como un ***inugami***, o perro fantasma, que está enamorado de Kohina. Por supuesto, Kokkuri-san no quiere que le quiten a su niña y golpea al inugami y lo trata de acosador. Él no lo niega y presume saber todo de la niña, pues lleva tiempo observándola.







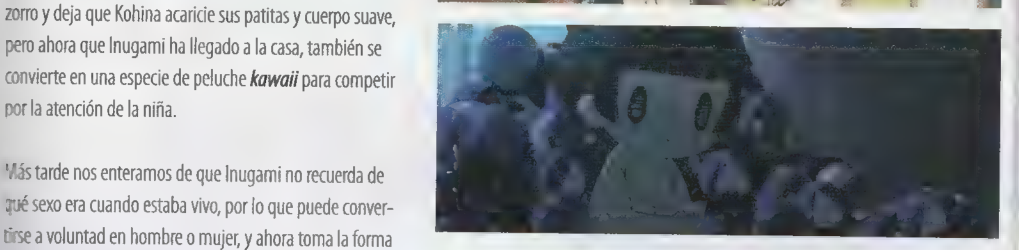
Cuando Inugami era aún un perro normal y estaba vivo, fue abandonado, entonces Kohina se acercó a él y le dio cariño, desde entonces la ha amado locamente y ahora quiere que firme un contrato con él.

Kokkuri-san le advierte a Kohina de los peligros de tratar con un inugami, pero la niña accede fácilmente a firmar el contrato cuando Inugami la soborna con fideos instantáneos.



DUELO DE ATENCIÓN

Kokkuri-san recupera de cuando en cuando su forma de zorro y deja que Kohina acaricie sus patitas y cuerpo suave, pero ahora que Inugami ha llegado a la casa, también se convierte en una especie de peluche ***kawaii*** para competir por la atención de la niña.



Más tarde nos enteramos de que Inugami no recuerda de qué sexo era cuando estaba vivo, por lo que puede convertirse a voluntad en hombre o mujer, y ahora toma la forma de una chica que peleará a muerte con Kokkuri-san por la pequeña Kohina.

ESTRÉS EN FAMILIA

Ahora que viven juntos, los dos espíritus y Kohina son como una extraña familia. Kokkuri-san vendría a ser la mamá sobreprotectora, es quien se encarga de cocinar y demás tareas domésticas, además de cuidar a la pequeña Kohina de los pervertidos como Inugami, que sólo se dedica a molestar a Kokkuri-san, tanto así que al pobre zorro se le empieza a caer el pelo del estrés. Y Kohina no se queda atrás, pues cuando no puede dormir, Inugami la visita en la noche, dándole más miedo que otra cosa.

De alguna manera los tres logran convivir, motivados por la rivalidad hacia el cariño de la pequeña Kohina, quien, no contenta con los dos espíritus que ya la persiguen decide intentar otra invocación, y un hombre borracho aparece, lo más seguro es que vendrá a traer más locuras a la vida de la ya de por sí extraña Kohina.

ESPÍRITUS Y LOLIS

No cabe duda que esta genial combinación es lo que hace tan divertida a ***Gugure! Kokkuri-san***, donde Kohina, con su apariencia desvalida e inocencia, desconcierta y sorprende con su sarcasmo y frialdad, lo que la coloca en el ***top ten*** de las lolis más ***trolleadoras*** del anime. Si quieres pasar un buen rato con algo fuera de lo común, no te olvides de esta serie.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: comedia, sobrenatural
IDEA ORIGINAL: Midori Endou
DIRECTOR: Yoshimasa Hiraike
DISEÑO DE PERSONAJES: Miwa Oshima
MÚSICA: Atsushi Suemitsu/Daisuke Ono/Jouji Nakata/Takahiro Sakurai
ESTUDIO: TMS Entertainment

SEIYUUS

KOHINA ICHIMATSU: Ryou Hirohashi
KOKKURI-SAN: Daisuke Ono
INUGAMI: Takahiro Sakurai/Chiwa Saito
SHIGARAKI: Jouji Nakata



SORA NO METHOD

UN DESEO HECHO REALIDAD

Por Izzaki

ESTA SERIE ES DE VERDAD MUY RECIENTE, SU VERSIÓN MANGA SALIÓ APENAS EN AGOSTO DEL AÑO PASADO Y EL ANIME PODEMOS DISFRUTARLO DESDE OCTUBRE. LA IDEA ORIGINAL ES DE NAOKI HISAYA CON ILUSTRACIONES DE YUKA NAMISAKI. *SORA NO METHOD* ES UNA ENTRAÑABLE HISTORIA DE AMISTAD ENVUELTA EN EL MISTERIO DE UN DESEO QUE PARECE INOCENTE PERO QUE TRAERÁ CONSECUENCIAS INSOSPECHADAS.

REENCUENTRO DE AMIGAS

Siete años han pasado y Nonoka Komiya regresa a Lago Kiriya, su ciudad natal. Por supuesto muchas cosas han cambiado; por ejemplo, ahora hay un extraño platillo volador flotando encima, en el cielo de la ciudad.

Mientras ayuda en casa durante las vacaciones de verano, una sorpresa la está esperando. Se trata de Noel, una pequeña chica de cabello azul que asegura conocer a nuestra protagonista, pero ella por más que trata no se acuerda de ella. Y tampoco está muy contenta de ver que Noel, que estaba llena de tierra, ensució todo el piso y además rompió una foto de su mamá mientras estaban desempacando, por lo que le dice que no quiere volver a verla.

Después el malentendido de la foto se soluciona (la había roto el papá de Nonoka desde antes). Nonoka al fin recuerda haber conocido a Noel cuando eran niñas,

y que la chica de cabello azul prometió esperarla en el observatorio, donde se reencuentran finalmente como amigas. Noel le dice a Nonoka que, de algún modo, cumplirá todos sus deseos.

NUEVA EN LA ESCUELA

Primer día de clases y a Nonoka se le hace tarde. Va corriendo por la calle para alcanzar el camión cuando Noel le sale al paso para despedirla. La niña sí que la busca mucho. De camino a la escuela Nonoka se hace amiga de Koharu Shihara, a quien ya había visto antes, cuando andaba buscando a Noel y el observatorio.

Ya en el salón y después de las presentaciones de rigor, Nonoka se siente intrigada por una chica seria de cabello largo que tiene audífonos y actitud de pocos amigos. Además de eso, en la escuela todo está muy tranquilo, pero a la salida, cuando Nonoka y Koharu están por regresar juntas a casa, Yuzuki Mizusaka, otra compañera de clases, se levanta muy decidida y se lleva a Nonoka de la mano para preguntarle algo que para ella es de vida o muerte.

DOS CONTRA EL PLATILLO

Lo que tanto le interesa saber a Yuzuki es si Nonoka odia o ama el platillo volador que está sobre la ciudad. Nadie parece hacerle caso al extraño objeto y eso molesta a la chica, que de pronto hace una campaña de dos (ella y Nonoka) para que el platillo se marche. Muerta de la pena Nonoka le ayuda, y después de que Koharu sale a ver qué pasa por la mini protesta que las chicas están haciendo afuera de su tienda, Yuzuki decide aplicar el plan B, es decir, salir corriendo a lo loco.

Nonoka cree que eso fue todo, pero Yuzuki está decidida a hacer lo que haga falta para que el platillo se vaya y puedan volver a ir a la isla que está en medio del lago, justo el lugar donde desde hace siete años está el platillo. Las chicas primero van a una oficina de gobierno donde Yuzuki les exige hablar con su líder, y antes de que algo más pase, Nonoka la saca de ahí. Más tarde, y a pesar de los reclamos de su hermano gemelo Souta, Yuzuki decide ir por su cuenta a la isla. Nonoka no quiere acompañarla, es peligroso, y en la discusión las dos terminan cayendo al agua. Nonoka se compromete a ayudar a Yuzuki y a conseguir más gente para la causa.



De camino a casa, Nonoka no puede evitar sentirse triste al recordar otros tiempos, cuando estaba con su mamá. Entonces se encuentra con Noel en el camino y le pide que le ayude a que el platillo se vaya. Noel, algo extrañada, acepta.

UN VIAJE LLENO DE SECRETOS

El grupo de Nonoka va al campo a un viaje escolar donde se dividen por equipos y participan en una especie de *rally*. Yuzuki,

que es súper competitiva, no quiere perder, mucho menos frente a su hermano Souta, por lo que no deja de apresurar a su equipo, integrado por la tranquila Koharu y la animada Nonoka.

Al ver a Shione Togawa, la chica misteriosa de cabello largo, Nonoka no puede dejar de pensar que la está evitando por algo, y no resistiendo más, decide ir y preguntarlo. Shione contesta con evasivas y finalmente amenaza a Nonoka, diciéndole que si la vuelve a llamar por su nombre de pila la golpeará.

Koharu le recomienda a Nonoka que no se lo tome tan a pecho, ya que así es Shione con todos, aunque de niña no solía ser así. No importándole la amenaza, Nonoka quiere a fuerzas ser amiga de Shione, pero ella simplemente le dice que la odia y le da el golpe que le había prometido.

RECUERDOS ABANDONADOS

La verdad es que en algún momento, cuando eran niñas, Nonoka y Shione eran amigas. La chica seria lo recuerda, incluso tiene una foto junto a Nonoka, pero ahora la odia sin razón aparente.

Mientras el *rally* sigue y las chicas buscan pistas y consiguen sellos, se encuentran a Noel en el camino y la hacen parte del equipo. Después, Shione no aparece por ningún lado y Nonoka (que al parecer no aprendió nada después del golpe que le dieron) sale a buscarla.

Noel la sigue y terminan en un kinder abandonado, ahí Nonoka se sienta y se pone a recordar. Hace tiempo ella, Yuzuki, Souta, Koharu e incluso Shione, eran amigos, y juntos jugaban en el observatorio, entonces Nonoka propuso que llamaran al platillo basándose en lo que había leído en





un libro. Ella fue la primera en llamarlo e hizo que los demás lo llamaran también. No es como si creyeran que de verdad iba a aparecer, pero lo hizo y entonces Nonoka se fue de la ciudad.

Ahora está todo claro, y ésta es la razón por la que Shione la odia, y aunque los demás también deberían odiarla no quieren hacerlo, es su amiga nuevamente después de todo. Para agregarle confusión a todo esto, Noel confiesa a Nonoka que ella es quien acudió a su llamado, que ella es el platillo volador.

EN CONCLUSIÓN

[illegible] divertida, con buenos diseños de personajes y lazos entre ellos que cada vez se vuelven más complejos e interesantes. Podría parecer la simple historia de amistad entre dos niñas, pero pronto nos damos cuenta de que hay mucho más y que al ausentarnos, lo que creíamos tan seguro puede cambiar hasta quedar irreconocible.

[illegible]

FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: fantasía, vida cotidiana
IDEA ORIGINAL: Naoki Hisaya
DIRECTOR: Masayuki Sakoi
DISEÑO DE PERSONAJES: Yukie Akitani
MÚSICA: Aketagawa/ Tatsuya Katou
ESTUDIO: Studio 3Hz
EPISODIOS: 13

SEIYUUS

NONOKA KOMIYA: Shiina Natsukawa
NOEL: Inori Minase
YUZUKI MIZUSAKA: Aki Toyosaki
SOUTA MIZUSAKA: Kaito Ishikawa
KOHARU SHIHARA: Haruka Yoshimura
SHIONE TOGAWA: Mikako Komatsu

INOU BATTLE WA NICHIJOU-KEI NO NAKA DE

LA VIDA DIARIA CON SUPERPODERES

Por Izzaki



INSPIRADO EN LA NOVELA LIGERA DE **KOTA NOZOMI** Y **029**, NOS LLEGA ESTE ANIME DONDE SE ROMPEN UN POCO LOS CLICHÉS DE LAS SERIES DONDE ALGUIEN (O TODOS) TIENE PODERES ESPECIALES Y ESTO CAMBIA SU VIDA. EN ***INOU BATTLE WA NICHIJOU-KEI NO NAKA DE***, LA VIDA DE LOS PERSONAJES SIGUE IGUAL, Y SON ELLOS LOS QUE CAMBIAN Y CRECEN A PARTIR DE LOS SUPERPODERES. UNA HISTORIA ENTRETENIDA QUE NOS MUESTRA LA OTRA CARA DE LOS ANIMES DE CHICOS CON HABILIDADES ESPECIALES.

FANTASÍA HECHA REALIDAD

El club de literatura sería aburrido si no hubiera alguien gritando incoherencias todo el tiempo, y ese alguien es Jurai Andou, un chico con un intenso caso de ***chuunibyou*** (si no saben de qué hablo, busquen esta serie), que siempre está fingiendo que tiene superpoderes, esperando que sus compañeras de club le sigan la corriente; pero Tomoyo sólo lo regaña, la inocente Hatoko quiere llamar a la ambulancia, Sayumi, la presidenta del club lo mira con horror y la pequeña Chifuyu se limita a llorar o ignorarlo.

Esta es la rutina diaria del club de literatura, hasta que un día lo imposible se vuelve realidad. Una brillante llama brota de la mano de Andou y como por arte de magia obtiene sus tan deseados superpoderes.

REVISIÓN DE PODERES

Han pasado meses desde la extraña revelación de los poderes de Andou, y ahora todos, por increíble que parezca, han desarrollado un superpoder diferente, por lo que cada mes hacen una revisión de poderes, donde demuestran qué tanto han practicado y refinado sus habilidades.

Hatoko y Chifuyu se enfrentan en una batalla, donde la niña usa su poder llamado World Create, que consiste en crear de la nada lo que se le ocurra, en este caso unas lanzas que dirige hacia Hatoko, que las rechaza con su Over Element, que es el dominio sobre los elementos de la naturaleza.



マスター
師匠



Las dos están muy metidas en la pelea, pero se les empieza a ir de las manos cuando Hatoko convierte el suelo en magma, así que Tomoyo tiene que detenerlas usando el Closed Clock, su poder de controlar el tiempo. Y Sayumi las deja rechinando de limpias con su habilidad especial, el Root of Origin, que restaura todo a su estado original.

Emocionado, Andou está por mostrar su poder cuando Mirei Kudou, miembro del Consejo Estudiantil entra repentinamente al salón.

NO ESTAMOS SOLOS

Rápidamente todos ponen caras de inocencia, pero Mirei los regaña por las constantes quejas de los gritos que provienen del club de literatura y el olor a quemado que flota en el ambiente. Listos para justificarse, los miembros del club se sorprenden cuando Mirei confiesa que ella también tiene poderes y que los reta a pelear.

Andou se ofrece voluntario para el combate, pero apenas muestra su poder –una flama negra bautizada como Dark and Dark–, Mirei se la roba, haciendo gala de que esa es su habilidad secreta: robar otros poderes. Andou se tira al piso a llorar al ver que le han quitado lo que más aprecia, aunque en realidad sea un poder inútil que no sirve para atacar.

Las chicas, intimidadas, no quieren mostrar sus poderes a Mirei, así que Sayumi la derrota con sus habilidades en karate y judo. Más tarde, Mirei les cuenta que tuvo mucho miedo cuando sus poderes despertaron y que un mail de un desconocido le informó que ellos también tenían poderes, por eso fue a buscarlos. El misterio es, ¿cómo se enteró alguien de que Andou y las chicas tienen poderes?

LA CARTA DE AMOR

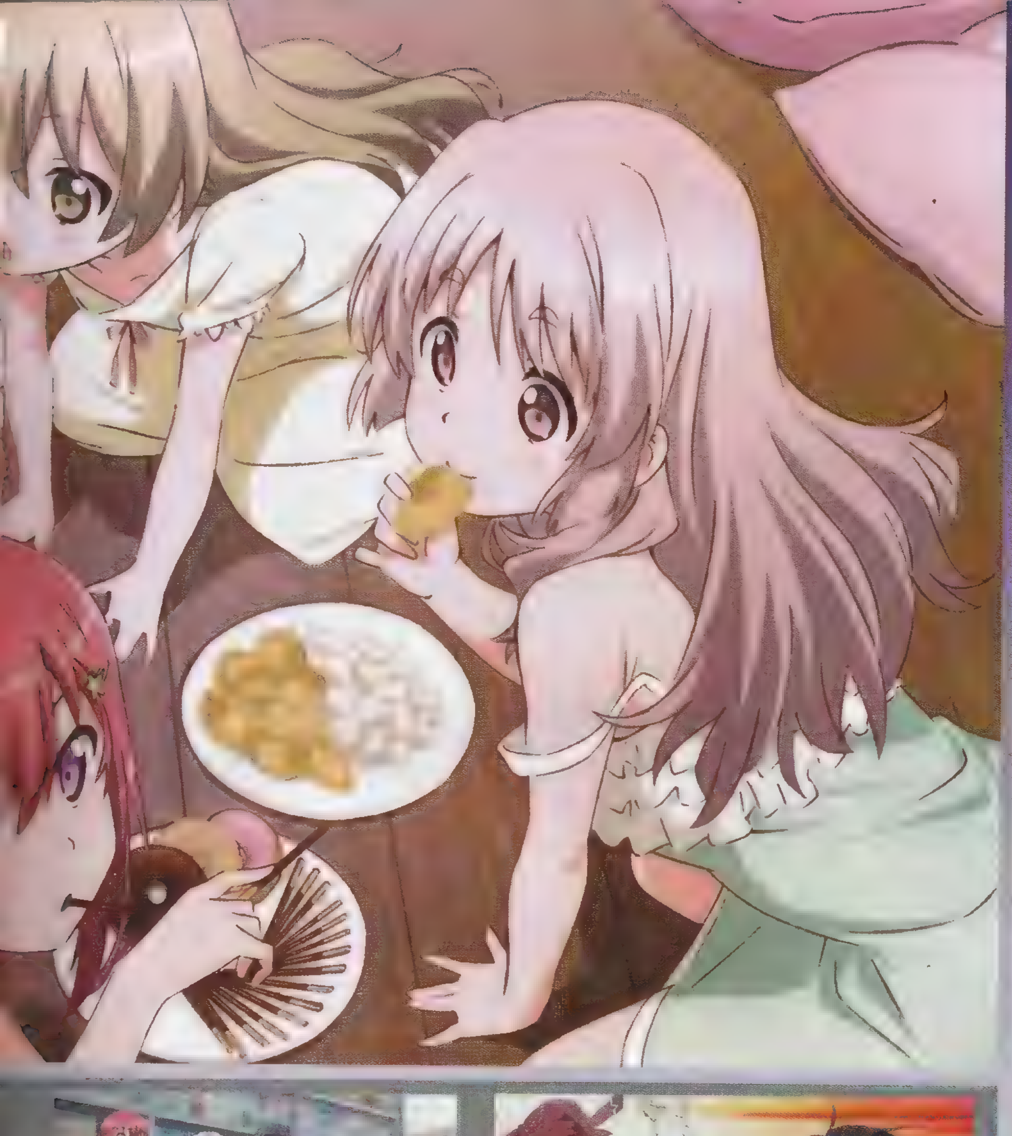
Ya que han nombrado sus poderes, ahora es tiempo de buscar un alias épico para cada integrante del club. Andou ya tiene el suyo, pero entre las chicas la única emocionada es Chifuyu, aunque quiere que su alias sea mandarina, lo que no convence a Andou, pero cuando la niña empieza a mencionar otros nombres que tienen que ver con problemas en su familia, lo deja perturbado. Hatoko sólo atina a agregarle colores a su nombre y Sayumi se va ofendida porque Andou creía que escogería nombres como para una mujer madura. Aunque a regañadientes, Tomoyo es la que mejor escoge su alias.

La puerta se abre nuevamente y Mirei entra hablando de la carta de amor que Andou le envió, a la que decide responder que sí quiere ser su novia. Las chicas del club de literatura se quedan con la boca abierta por la sorpresa. La primera en protestar es Tomoyo, quien, aunque no quiere admitirlo, tiene sentimientos por Andou, y no quiere que salga con otra. Chifuyu tampoco está feliz con la situación. Pero Andou no recuerda haberle mandado nada romántico a Mirei, sólo le propuso que su ataque se llamara Gratefull Robber, pero ella confundió la palabra con Lover y ahí nació el malentendido.

MIEL Y CELOS

Mirei se toma muy en serio lo de salir con Andou y se le pega como chicle a todas horas, lo que por supuesto molesta a las chicas del club, que de una u otra forma lo consideran alguien especial en sus vidas. Así que además de toda la miel que Mirei derrama, Andou tiene que soportar la frialdad y los reclamos de las chicas, en especial de Tomoyo.

Decidido a terminar con esto, Andou habla con Mirei, quien, aunque no quiere admitirlo, se siente muy triste y no puede evitar llorar. El chico se siente mal por haber causado todo este alboroto y por hacer llorar a Mirei. Su intención real era, tal como le explica después a Tomoyo, que el alias de Mirei



FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: fantasía, escolar, harem, comedia
IDEA ORIGINAL: Kota Nozomi/029
DIRECTOR: Masahiko Otsuka/ Masanori Takahashi
DISEÑO DE PERSONAJES: Satoshi Yamaguchi
MÚSICA: Elements Garden
ESTUDIO: Trigger
EPISODIOS: 12

SEIYUUS

JURAI ANDOU: Nobuhiko Okamoto
TOMOYO KANZAKI: Haruka Yamazaki
HATOKO KUSHIKAWA: Saori Hayami
SAYUMI TAKANASHI: Risa Taneda
CHIFUYU HIMEKI: Nanami Yamashita
MIREI KUDOU: Kaori Fukuhara
HAJIME KIRYUU: Takuma Terashima

combinara con los suyos, ya que ellos son un equipo y ella está sola, quería hacerla sentir parte del club de literatura.

TODO EN FAMILIA

Es el día de descanso del club y Andou y las chicas deciden jugar tenis usando sus respectivos poderes y por supuesto abusando un poco de Andou, mandándole pelotas con fuego y cosas así, ya que su poder es en cierto modo más débil que el de las chicas.

Siguiendo con lo de los alias, ahora Andou se pone Bloody Bible, y hace un pequeño libro donde habla de él y su poder. Pero pronto lo pierde y ahora lo busca como loco. Por suerte, Hajime Kiryuu, otro alumno, lo encuentra. Hajime, al igual que Andou, es aficionado a inventarse nombres y personajes, por lo que de inmediato se llevan bien. Más tarde se revela que Hajime es el medio hermano mayor de Tomoyo, que se fue de casa hace un año.

Las historias empiezan a entrelazarse y las relaciones entre personajes a complicarse, todo con los superpoderes que ahora son parte de su vida diaria.

ENTRETENIDA Y ARRIESGADA

Así es la propuesta de esta serie, donde se mezclan fantasía y vida cotidiana, y, donde a pesar de que los personajes tienen poderes especiales no salvan el mundo ni luchan contra ninguna amenaza, y se preocupan más por el romance y las calificaciones en la escuela. Con mucho humor y originalidad, ésta es una serie que, como otaku, no te debes perder, te sentirás identificado con uno o más personajes. ***¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!***



YOWAMUSHI PEDAL: GRANDE ROAD

SEGUNDA ETAPA, ¡A TODA VELOCIDAD!

Por Nozomu Rodríguez

EL 6 DE OCTUBRE PASADO, LOS AFICIONADOS AL ANIME Y AL CICLISMO SE DIERON CITA FRENTE A LAS PANTALLAS DE LA CADENA TV TOKYO, PUES ESE DÍA TUVO LUGAR EL ESTRENO DE LA SEGUNDA TEMPORADA DE LA VERSIÓN ANIMADA DEL MANGA ***YOWAMUSHI PEDAL***.

EL ANIME NO ES TODO EN LA VIDA

La trama de esta serie sigue a Sakamichi Onoda, un estudiante de primer año en la Academia Sohoku, famosa por sus fuertes equipos deportivos. A pesar de ser consciente de esto, Onoda mantiene la ilusión de unirse al club de anime y manga de esta escuela, ya que, durante su estadía en la secundaría nunca encontró a alguien que compartiera su gusto por estos géneros. Sin embargo, sus deseos se ven frustrados al descubrir que dicho club ha sido cerrado por falta de miembros, de manera que su única esperanza es hallar a otros cuatro otakus para poder reabrirlo.

Un buen día, en uno de sus muchos viajes al distrito de Akihabara, Sakamichi es descubierto por Imaizumi, uno de sus compañeros en el instituto y miembro del club de ciclismo, mientras monta magistralmente su confiable, aunque algo vieja bicicleta.

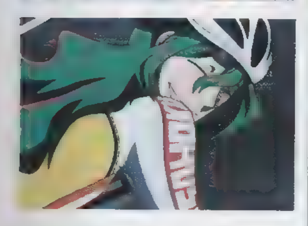
A partir de entonces, Imaizumi trata de convencer a Onoda de que se una al equipo, a lo que él accede después de una emocionante carrera (y muchas súplicas).

Después de unirse, finalmente, al club de ciclismo, nuestro héroe participa en la carrera de bienvenida que la escuela organiza para sus nuevos miembros cada año. Como era de esperarse, el resultado no es muy positivo para el joven Onoda, pues su falta de experiencia y técnica, junto con el mal estado de su bicicleta, le impiden terminar la carrera.

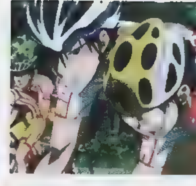
A pesar de su fracaso inicial, Sakamichi se niega a darse por vencido y se da cuenta de que ha encontrado una nueva afición, una tan grande como su amor por el manga y el anime.



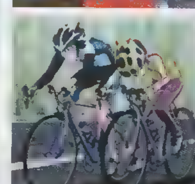














FICHA TÉCNICA

GÉNERO: deportes, drama, comedia

IDEA ORIGINAL: Wataru Watanabe

DIRECTOR: Osamu Nabeshima

DISEÑO DE PERSONAJES: Takahiko Yoshida

GUION: Reiko Yoshida

ESTUDIO: TMS/8PAN

EPISODIOS: 38

SEIYUUS

SAKAMICHI ONODA: Daiki Yamashita

SHUNSUKE IMAIZUMI: Kousuke Toriumi

SHOUKICHI NARUKO: Jun Fukushima

SHINGO KINJOU: Hiroki Yasumoto

JIN TADOKORO: Kentarou Itou

TOUICHIROU IZUMIDA: Atsushi Abe

EL PRIMER GRAN RETO

Dentro de las tradiciones del instituto Sohoku, se encuentra la de enfrentarse en una carrera interescolar con los equipos de otras dos academias: Hakone y Kyoto Fushimi. La rivalidad entre los tres equipos es muy grande y se remonta a varios años atrás, por lo cual, para defender el honor de su escuela, Onoda y sus amigos deben entrenar como nunca.

El entrenamiento tiene lugar en un campamento de alta montaña a las afueras de la ciudad y consta, además de muchos ejercicios complicados, de un recorrido de 1.000 km en un solo día. El reto es mayúsculo, especialmente para los novatos Onoda, Imaizumi y Naruko, quienes sufren para poder completarlo.

Tras unos días de descanso, el equipo se declara listo para la competencia. La carrera consiste en 50 etapas divididas en dos días, la emoción de los equipos no puede ser mayor.

JUSTO DONDE NOS QUEDAMOS

La primera temporada nos dejó al filo del asiento, pues terminó justo en el punto más emocionante de la carrera interescolar y sin un claro favorito para ganarla, de manera que tuvimos que esperar poco más de cuatro meses para poder conocer el desenlace de la historia.

Después de muchas sorpresas, caídas, dificultades y contratiempos, la segunda temporada comienza justo al final de la etapa 49 y con sólo un kilómetro por delante.

Onoda y los demás novatos han quedado bastante atrás. Sin embargo, los líderes de cada equipo se encuentran a la cabeza del pelotón. Cada uno exhibe sus mejores técnicas, la estrategia ha quedado de lado y, al final, todo se definirá en una demostración de velocidad pura y dura. ¿Cómo terminará todo?, bueno, eso tendrás que descubrirlo por ti mismo en esta maravillosa serie.

PASIÓN Y SUSPENSO

Las series deportivas se caracterizan por despertar en los espectadores la emoción de ver un evento deportivo, combinada con la de participar en uno. ***Yowamushi Pedal*** no es la excepción, pues logra mostrar los aspectos más emocionantes de una disciplina que la mayoría de la gente considera un tanto aburrida.

Estamos seguros de que, después de ver este anime tan lleno de energía, tú también tendrás ganas de desempolvar tu vieja bicicleta para pasar una tarde llena de aventura. Después de todo, nuestro amigo Sakamichi ha demostrado que el anime y el deporte no están peleados.



SHIORI TESHIROGI

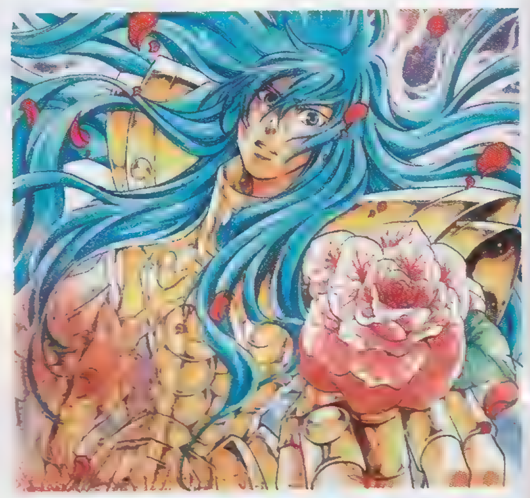
LA CHICA DEL COSMOS

Por Chibi-Chío





A CUALQUIERA LE ENCANTARIA TRABAJAR EN LO QUE MÁS AMA Y, LO MEJOR, CON QUIEN MÁS ADMIRA, ESTE ES EL CASO DE LA MANGAKA **SHIORI TESHIROGI**, QUIEN DESDE HACE MUCHO ES FAN DE *SAINT SEIYA* (TANTO DEL MANGA ORIGINAL COMO EL ANIME) Y UNO SE PUEDE IMAGINAR LA EMOCIÓN QUE SINTIÓ AL RECIBIR LA NOTICIA DE QUE TRABAJARÍA [illegible] **MASAMI KURUMADA** (ASÍ CUA [illegible]



Shiori nació el 13 de abril de 1978 en la prefectura de Miyagi, Japón. Siempre le había gustado dibujar y fue hasta 1997 cuando, después de ganar un concurso, debutó en Square Enix. Algunos de sus trabajos han sido:

Dear my Doll - Kimito no Yakusoku (2007), de género shojo. Nos habla de Iota y Lim, ellos habitan en un país de robots y la chica Lim siempre ha estado enamorada de Iota; todo parece indicar que él construye diferentes tipos de robots-mujer y que éstos dos no serán felices juntos.

Delivery (2007), es un manga escrito por **Tohko Ohta** e ilustrado por Shiori. Cuenta una serie de historias tirándole a lo paranormal, psicológico, con algo de tragedia y romance.

Kanojo ga Tonda Hi (2004). Aborda los problemas sociales de nuestro tiempo, en este caso los suicidios en Japón.

En 2006 trabajó con **Yukako Kabei** y **Shunsuke Tagami** en el manga ***Kieli: Shisha-tachi wa Arano ni Nemuru*** (2006), en Akita Shoten. Nos relata la historia de una chica de 14 años que puede ver fantasmas, incluso vive con uno.

Como podemos apreciar, le gustan los estilos shojo, josei y misterio; algo curioso es que siempre ha sido así, sus primeros mangas eran de esos estilos, pero en 2003 comenzó con ***Saint Seiya: The Lost Canvas –Hades Myth–***, donde dio un giro tremendo, pasándose al shonen.

DEL FANATISMO AL TRABAJO

Desde que era pequeña siempre le gustó dibujar y anhelaba convertirse en ilustradora, pero lo que la motivó aún más fue cuando cursaba la primaria —para ser exactos—, cuando su hermano compró el manga de *Saint Seiya*; no sólo llamó su atención el diseño sino que le apasionó la mitología griega.



Años más tarde participó en un concurso en Square Enix, fue seleccionada y premiada; fue algo que le ayudó a ser descubierta por un editor, quien con varios esfuerzos hizo que la chica debutara en la industria del manga.

Pero su vida en ***Saint Seiya*** comenzó cuando –como fanática de hueso colorado– Shiori acudió a una firma de autógrafos del maestro Masami; allí la chica aprovechó para mostrarle parte de su trabajo, le entregó una carta y emocionada le dijo que gracias a él se convirtió en mangaka.

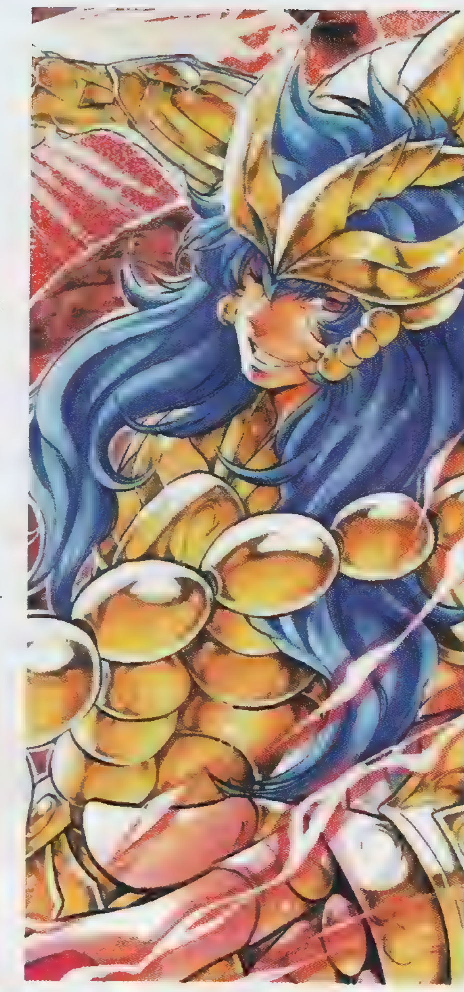
Pensó que ahí quedaría todo, en una bonita experiencia; pasó el tiempo y el mismísimo Masami Kuramada la contactó, había visto su último trabajo y aún guardaba esa carta, por lo que la buscó para ofrecerle el puesto de asistente en ***Saint Seiya: The Lost Canvas –Hades Myth–.***

En un principio le dio instrucciones exactas, además de una lista de las escenas importantes, lo que dio pauta a que Shiori echara a volar su imaginación. Masami quedó impresionado y dejó que hiciera todo, con total libertad. Algunos seguidores pensaron que no tenía pies ni cabeza ya que creyeron que Masami estaba supervisando todo, pero no, aun así se sentían felices ya que era una historia genial, incluso otros tantos llegaron a comentar que Shiori superó a su maestro.

Otro datito es que se suponía que la serie no duraría mucho y se alargó varios años, empezó el 24 de agosto de 2006 y finalizó el 6 de abril del 2011, contando con 25 volúmenes publicados en la ***Weekly Shonen Champion*** de Akita Shoten. Además, desde mayo de 2011 a la fecha aparecen las anécdotas de este manga en la misma editorial.

Con respecto a la adaptación animada, Shiori quedó sorprendida por algunas lagunas que le hicieron, pero se sintió feliz de poder agregar diálogos que el manga no tuvo. Además le gustó el realismo en el diseño de los personajes.

En fin, si no has vito la adaptación ni leído el manga, te estás perdiendo de mucho, de un clásico que esta mujer supo llevar muy bien con todos sus conocimientos de mitología, y porque amó desde el principio el trabajo de su maestro.







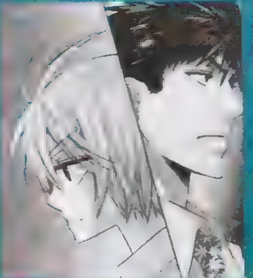
- Siempre fue fan de la historia, en un principio se hacía llamar **Marin Gold**.
- Ha recalcado que todas las obras de Masami-sensei tuvieron un fuerte impacto en su carrera.
- Es demasiado detallada en cuanto a las expresiones faciales de los personajes.
- Es muy tímida, por lo que evita a los medios de comunicación.
- Su personaje favorito es Tenma Pegaso.
- Siempre le había llamado la atención dibujar manga shonen, y es que casi siempre son hombres los que dibujan este género.
- No le gustan las chicas moe, prefiere a las que parecen fuertes; no quiere una historia de la típica damisela en peligro, ella quiere que las mujeres demuestren su fuerza y valentía.













ORESAMA TEACHER

INTENTANDO CAMBIAR

Por Paulina Olvera

HOY HABLAREMOS DE UN MANGA BASTANTE INTERESANTE CON UNA PROTAGONISTA POCO COMÚN. LA MAYORÍA DE LOS MANGAS CON PROTAGONISTAS FEMENINOS TIENDEN A UNA HISTORIA ROMÁNTICA Y ES ESE AMOR LO QUE LAS HACE "BUENAS", PERO ESTA HISTORIA ES DIFERENTE

ORESAMA TEACHER ES UN MANGA CON UNA PROTAGONISTA POCO COMÚN, FUE PUBLICADO ORIGINALMENTE EN LA REVISTA *HANA TO YUME* EN EL 2007. LES RECORDAMOS QUE ESTO PUEDE CONTENER *SPOILERS*. **EMPECEMOS.**

LA HISTORIA

Mayufu Kurosaki es una bravucona líder de la pandilla de la escuela Higarashi, ya saben, es mala, es fuerte y todo mundo le tiene miedo. Un buen día, es arrestada por la policía después de que sus compañeras la dejaran atrás en una persecución, por consecuencia, es expulsada de su escuela. Su madre se entera de todas las linduras que ha hecho su retoño y la manda a la Academia Midorigaoka (donde hay muchos maleantes como ella), donde vivirá sola y tendrá que cuidarse, además de amenazarla con que si se volvía a meter en problemas, la desheredaría.

Ahora Mayufu tendrá que comportarse bien, no meterse en líos, hacer amigos y ser muy femenina, sin que nadie se entere de su pasado como delincuente, pero esto no será fácil, al contrario, ahí se encontrará a una persona muy importante en su vida, Saeki Takaomi, un expandillero, mujeriego y bastante inteligente, que resulta ser su nuevo maestro. Obviamente, al estar rodeada de puro delincuente, no podrá alejarse de las peleas, así que se disfraza para no ser descubierta. Su primer álter ego es Usa-chan man y el segundo, Natsuo.

Cuando Saeki reconoce a Mayufu, la obliga a entrar al club disciplinario, donde conocerá a un chico al que le encanta el pleito y es hiper fan de Usa-chan man, llamado Hayasaka, quien se convertirá en su mejor amigo.

Conocerá a mucha gente en esta nueva escuela, con la que tendrá roses y tendrá que gobernarse, pues nadie debe saber quién fue y tampoco puede meterse en líos. Sé que suena muy interesante.

LO BONITO

Es un manga que rompe por completo con el estigma de los shojo, donde todas las protagonistas acaban enamoradas y se rediment o todo es muy lindo y cursi. La protagonista, si bien trata de ser femenina, es pequeña pero bastante peligrosa. Intenta tener una gran transformación, pero la pelea está en su naturaleza, por eso recurre al disfraz, para evitar ser descubierta en pleno pleito.

En todo el relato, los romances son nulos, el autor maneja muy bien las situaciones y crea una verdadera fluidez sin el romance, a pesar de que la protagonista está rodeada de hombres y siempre convive con ellos.

Hay escenas de luchas, muy raro en el shojo, que resultan ser buenas y bastante fluidas. La introducción de los personajes es precisa, para no confundir al lector. El diseño de los personajes masculinos es muy estético y sé que a las chicas les encantará.

Es una historia muy divertida, tiene mucha comedia, a veces es medio tonta, pero es una garantía de diversión. Es bastante fácil de leer, nada complicado, eso ayuda a la comicidad.

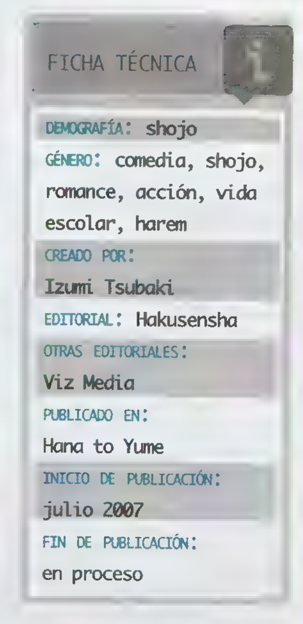
Los personajes son entrañables, no se irán sin tener uno favorito y uno al que quieran "mazapanearse". Los protagonistas son encantadores y muchos acabarán identificándose.

NO TAN BONITO

Muy probablemente la historia no le gustará a las chicas, pues no es un shojo convencional, hay muchas escenas de acción. De repente hay escenarios muy estereotipados y eso le quita un poco la esencia.

El arte no es muy brillante, pero no es malo, aunque, como ya había mencionado, el diseño de los chicos es muy bueno.

Es muy entretenido, público querido, tengo seguro que reirán mucho y que se divertirán. Es un manga que deja picado. Tiene facilidad para identificarse con los personajes y hasta burlarse de ellos.



FICHA TÉCNICA

DEMOGRAFÍA: shojo
GÉNERO: comedia, shojo, romance, acción, vida escolar, harem
CREADO POR: Izumi Tsubaki
EDITORIAL: Hakusensha
OTRAS EDITORIALES: Viz Media
PUBLICADO EN: Hana to Yume
INICIO DE PUBLICACIÓN: julio 2007
FIN DE PUBLICACIÓN: en proceso







Síguenos, disfruta y comparte









MANGA
CONEXIÓN


CONEXIÓN
MANGA
LOG HORIZON
© Mamare Touno/Studio Deen/NHK/2014

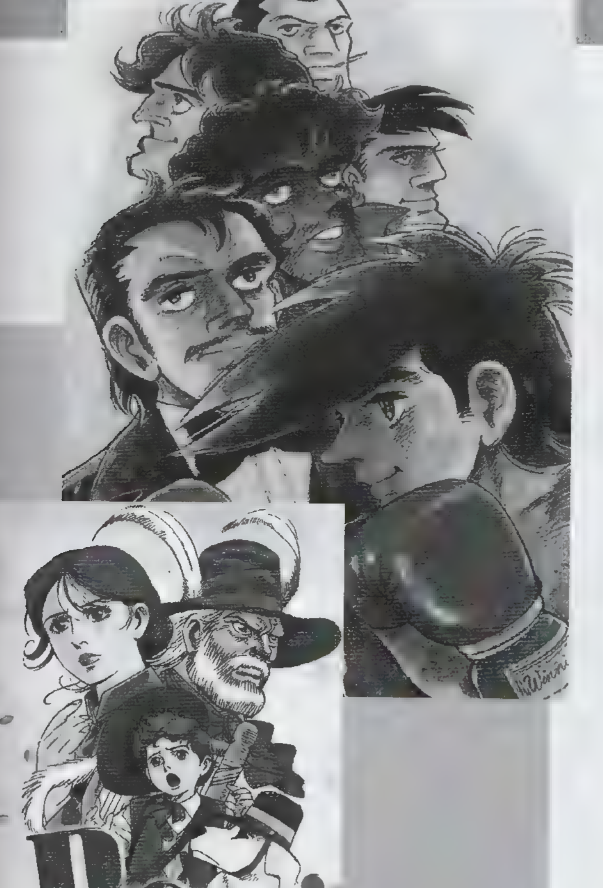
¿LA DESAPARICIÓN DE PERSONAJES ADULTOS EN EL ANIME?

Por Lobo



EN LA ENTREGA ANTERIOR COMENZAMOS A ANALIZAR LA FORMA EN QUE HAN CAMBIADO LOS PERSONAJES DE ANIME, PUES EN SUS INICIOS ÉSTOS TENÍAN TODO TIPO DE FORMAS FÍSICAS Y EDADES DIFERENTES, YA QUE EN DIVERSAS SERIES LO MISMO SE PODÍA VER A JÓVENES, QUE A NIÑOS Y ANCIANOS.

Sin embargo, esto ha ido cambiando con el paso del tiempo, al grado de que actualmente la mayoría de series sólo están protagonizadas por personajes jóvenes e incluso los personajes adultos tienen un aspecto irrealmente juvenil.



CUANDO LOS ADULTOS DOMINABAN LA TIERRA

Como hemos comentado, al principio tanto en anime como en manga convivían personajes de todas las edades, pero algo que quedaba claro era que, los adultos siempre tenían el control de la situación y que los ancianos eran los personajes sabios que daban educativos consejos, los cuales debían ser oídos por los inexpertos y, muchas veces, rebeldes jóvenes.

Por ejemplo, en ***Remi***, el Señor Vitalis era el mentor y protector que le enseñaba al pequeño "saltimbanqui" importantes lecciones de cómo afrontar los problemas de la vida –"Mira siempre adelante" y esas cosas–, lo mismo que el "Viejo de los Alpes" que le enseñaba a su nieta Heidi cómo era la vida en la montaña.

Aun en series de toque juvenil y rebelde veíamos cómo los personajes adultos trataban de dar lecciones a los jóvenes "rebeldes sin causa". Tal es el caso de Danpei, el viejo exboxeador que siempre intentaba controlar y hacer entrar en razón al joven impulsivo y peleonero Joe Yabuki en ***Ashita no Joe***.

Sin embargo, el estereotipo del personaje adulto que siempre tenía la razón fue cambiando poco a poco, primero en series de corte cómico como ***Harenchi Gakuen (Escuela desvergonzada)***, en donde el irreverente **Go Nagai** se mofaba, a través del humor, de una institución tan sagrada para los nipones como lo es la escuela, pues en este manga no sólo los alumnos, sino los maestros y el director se comportaban de forma no muy políticamente correcta que digamos.

Al parecer sólo a través del humor era como los mangakas se podían salir con la suya en cuanto a hacer burla de los adultos y ancianos, quienes debían representar figuras de respeto para los jóvenes japoneses, y ciertamente a los adolescentes no les molestaba ver animes y mangas en donde se ridiculizara a quienes se consideraban "castrantes figuras de autoridad", tal como podemos verlo también en ***Ranma 1/2***, en donde los jóvenes tienen que lidiar con conflictivos adultos, tales como el pervertido maestro Happosai, el cínico y "gorrón" Genma Saotome o el tiránico Director Tatewaki.



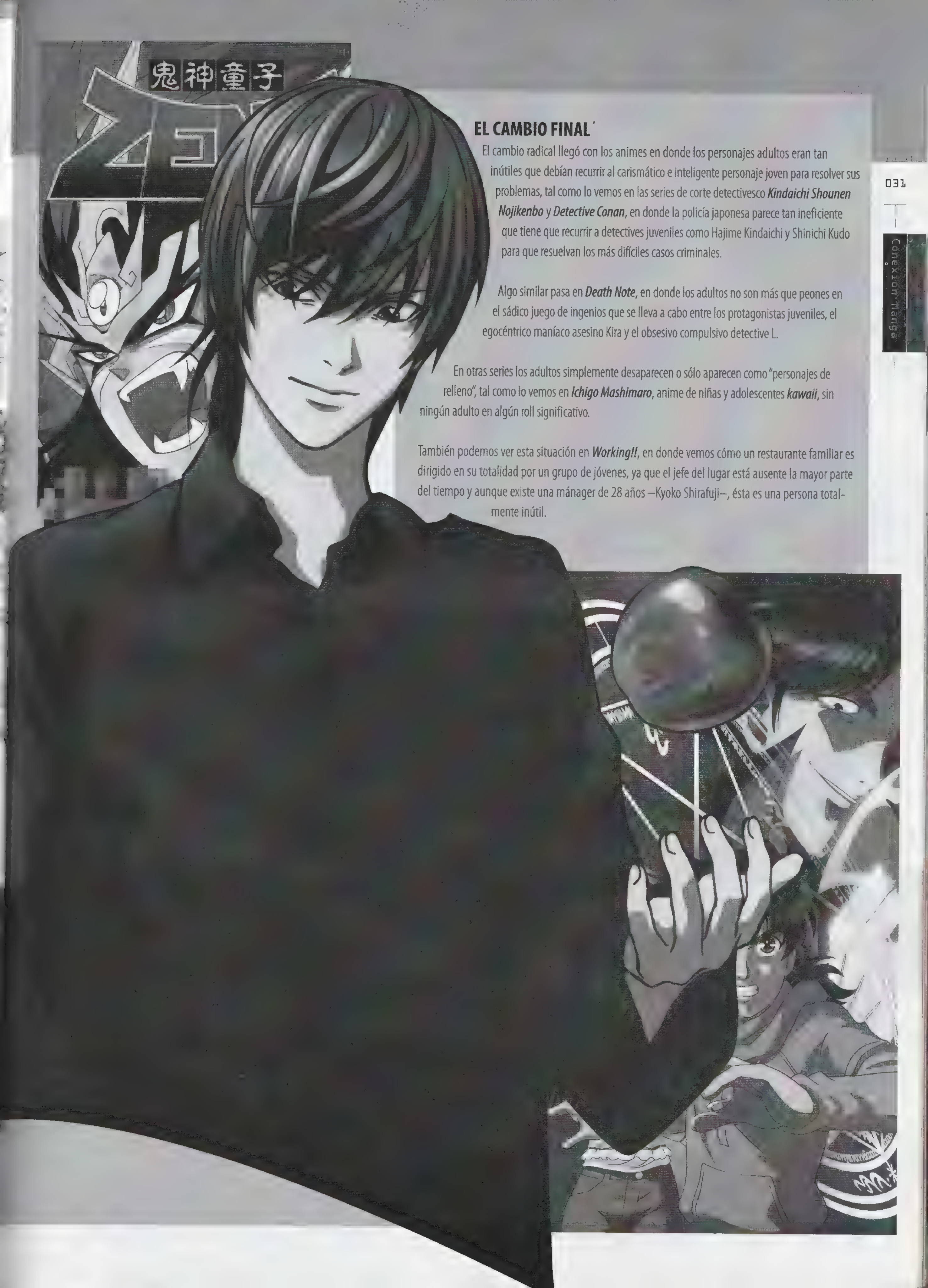
LOS JÓVENES TOMAN EL CONTROL

Sin embargo, con el tiempo los personajes jóvenes no sólo se convirtieron en los héroes absolutos en series de corte cómico, sino también en las series de acción y dramáticas como ***Robotech***, en donde, si bien los personajes adultos como el Capitán Global eran los que estaban a cargo, eran jóvenes como Rick Hunter y Lisa Hayes los que terminaban salvando la situación.

Esta tendencia de poner a personajes jóvenes como protagonistas absolutos, sin ningún adulto que los supervisara, la veríamos en otras series shojo tales como ***Guerreras Mágicas*** o ***Sailor Moon***, en donde los personajes adultos eran prácticamente inexistentes.

Por supuesto, aun así podíamos ver a adultos como "supervisores" de personajes jóvenes, tal como lo vemos en ***Zenki*** o ***Saint Seiya***, animes en donde los protagonistas jóvenes tenían un mentor anciano (el maestro de Shiryu o la abuela de Chiaki) que los aconsejaba en los momentos más problemáticos, pero que, a diferencia de los animes de los 70´s y 80´s, ya no solía intervenir directamente en la acción.

Aun así, series como ***Hajime no Ippo*** seguían con la idea tradicional de que la edad es igual a experiencia y por eso aún podíamos ver al joven e inexperto boxeador Ippo Makanouchi seguir fielmente los consejos de su viejo y sabio entrenador, el señor Genji Kamogawa, al cual Ippo respetaba profundamente.



EL CAMBIO FINAL

El cambio radical llegó con los animes en donde los personajes adultos eran tan inútiles que debían recurrir al carismático e inteligente personaje joven para resolver sus problemas, tal como lo vemos en las series de corte detectivesco ***Kindaichi Shounen Nojikenbo*** y ***Detective Conan***, en donde la policía japonesa parece tan ineficiente que tiene que recurrir a detectives juveniles como Hajime Kindaichi y Shinichi Kudo para que resuelvan los más difíciles casos criminales.

Algo similar pasa en ***Death Note***, en donde los adultos no son más que peones en el sádico juego de ingenios que se lleva a cabo entre los protagonistas juveniles, el egocéntrico maníaco asesino Kira y el obsesivo compulsivo detective L.

En otras series los adultos simplemente desaparecen o sólo aparecen como "personajes de relleno", tal como lo vemos en ***Ichigo Mashimaro***, anime de niñas y adolescentes ***kawaii***, sin ningún adulto en algún roll significativo.

También podemos ver esta situación en ***Working!!***, en donde vemos cómo un restaurante familiar es dirigido en su totalidad por un grupo de jóvenes, ya que el jefe del lugar está ausente la mayor parte del tiempo y aunque existe una mánager de 28 años –Kyoko Shirafuji–, ésta es una persona totalmente inútil.







ADULTOS JUVENILES

Hablando de Kyoko Shirafuji, ella representa un tipo de curioso personaje que ha predominado en los últimos años, el del adulto que no parece adulto, pues aunque es inevitable poner personajes adultos en series shojo y shonen, enfocadas a un público juvenil, ahora se prefiere dotarlos de un carácter y apariencia física que poco o nada tienen que ver con las de una persona adulta, sino de alguien de menor edad, tal vez para no desentonar con tantos personajes jóvenes y de apariencia atractiva.

Por ejemplo, aunque Kyoko en ***Working!!*** tiene 28 años, su apariencia y comportamiento despreocupado es el de alguien 10 años menor y lo mismo pasa con You Mishimagi, entrenador del equipo de softball en ***Softenni***, el cual, aunque tiene 28 años, su apariencia es tan juvenil que incluso es el interés romántico de Kotone, una de sus discípulas, la cual sólo tiene 14 años de edad.

Uno de los ejemplos más recientes y populares de adulto con apariencia juvenil lo tenemos con la profesora Sawako de ***K-ON!***, la cual, aunque tiene 25 años, su apariencia y rostro son tan juveniles como los de sus alumnas.

Con Sawako también podemos ver otra de las grandes contradicciones en esta clase de personajes, el sentirse algo viejo, a pesar de que su apariencia dice todo lo contrario, pues Yui y sus amigas siempre hacen hincapié en la edad de Sawako, haciéndole notar que ya está en edad de casarse o que ya está muy "vieja" para estar "rockeando", aunque cualquiera que viera a esta profesora pensaría que sólo es la hermana mayor de las chicas de ***K-ON!***.

AHORA SÓLO PERSONAJES CÓMICOS

Actualmente, aunque aún se pueden ver personajes adultos en series de corte policíaco o dramático, éstos son casi inexistentes en las series de corte juvenil, sobre todo en las comedias fanservice, en donde sólo son los personajes cómicos, como el pervertido director de ***To Love-Ru***.

Ciertamente las cosas han cambiado de forma radical desde los inicios del anime, y la organización de los personajes en los roles principales en diversas series no es la excepción.

Antes, aunque los personajes juveniles eran los principales en varios animes, los adultos eran los que imponían las reglas, ahora estos adultos son relegados a un papel secundario o simplemente son inexistentes, pero esto es comprensible, tomando en cuenta que para muchos jóvenes el anime y el manga son una forma de evasión del castrante mundo de los adultos.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS


CONEXIÓN MANGA
SWORD GIRLS
© Cocoon

LOS EMIGRANTES ENOMOTO

Por Arthur Wolf



DESDE HACE MÁS DE UNA CENTURIA, MUCHOS HABITANTES DE JAPÓN HAN VISTO A MÉXICO COMO LA "TIERRA PROMETIDA", EN DÓNDE PODER REALIZAR SUS SUEÑOS DE UNA VIDA MÁS PRÓSPERA Y MEJOR.

Por esa razón, ahora daremos un breve vistazo a la primera migración japonesa a nuestro país, que dio pie a una larga relación de convivencia y cooperación entre japoneses y mexicanos desde hace más de 117 años.





UN TRISTE COMIENZO

La primera migración japonesa a tierras mexicanas ocurrió en 1897, a causa de la Restauración Meiji en Japón (1868-1912), lo cual provocó que mucha gente del campo emigrara a la ciudad, por perder sus tierras debido al proceso de expansión urbana del nuevo Imperio Nipón.

A causa de la sobrepoblación de ciudades niponas como Osaka y Tokio en el periodo Meiji, el vizconde **Takeaki Enomoto**, ministro de Educación y Relaciones Exteriores del Gobierno Meiji, elaboró en 1896 un plan de migración para que habitantes de la isla japonesa viajaran a otros países en busca de empleo y mejores oportunidades de vida.

Debido a que a finales del siglo XIX México inició una política de apertura a migrantes de todas partes del mundo, ya que desde octubre de 1891 ya existía un Consulado de Japón en México, el vizconde Enomoto eligió nuestro país para enviar a su primer grupo de emigrantes japoneses a América Latina.

Este grupo, formado por 36 nipones, fue conocido como el **Grupo de Emigrantes Enomoto**, quienes a bordo del navío Garlick, partieron del puerto de Yokohama en marzo de 1897, atracando en el puerto de San Benito, en Tapachula Chiapas, el 10 de mayo del mismo año.





Por desgracia, el primer intento por establecer una colonia japonesa en México fue un rotundo fracaso, pues este grupo de emigrantes sufrió de múltiples penurias, contratiempos e incluso decesos, siendo el primero la muerte del migrante **Shintaro Yamada**, antes de tocar puerto en nuestro país.

El grupo restante de 35 nipones tenía la intención de cultivar café en nuestras tierras y para eso se establecieron en un área de 65,000 hectáreas, que Japón compró al gobierno de **Porfirio Díaz** y que estaban ubicadas en la región de Acacoyagua, en Chiapas.

Sin embargo, el desconocimiento, por parte de los nipones, del clima local y las condiciones del suelo chiapaneco hicieron imposible sembrar con éxito café, y para empeorar las cosas, el grupo Enomoto se vio rápidamente diezmado por enfermedades como la fiebre amarilla y la malaria.

El 8 de agosto de 1897 un grupo de 18 emigrantes viajó por 36 días a pie para llegar a la capital del país y pedir ayuda a su consulado en México, pues necesitaban ser rescatados de su precaria situación.

En menos de un año el grupo de emigrantes desapareció por completo de Chiapas y sus miembros se dispersaron por toda la República, buscando mejores oportunidades de vida.

UN NUEVO COMIENZO

En 1902, por intervención del congresista **Tatsujiro Fujino**, sucesor del vizconde Enomoto en cuanto a la promoción de la migración japonesa a México, se intentó regenerar la colonia nipona en Chiapas, conocidos estos nuevos colonos como los Migrantes Fujino.



Esta nueva colonia prosperó enormemente en comparación con los primeros emigrantes Enomoto, debido a la creación de alianzas laborales como la Cooperativa San-Ou, la cual buscaba el bienestar de la comunidad –al estilo nipón–, tanto de los emigrantes como de los nativos chiapanecos.

Gracias a esto la nueva colonia Enomoto comenzó a prosperar en las áreas comerciales de la región chiapaneca y en 1905 la Cooperativa San-Ou cambió su nombre a Sociedad Cooperativa Mexicano-Japonesa.

Entre los logros de esta cooperativa estuvieron la creación de escuelas primarias como La Aurora, primera escuela primaria creada en México por migrantes nipones, además de la publicación del primer diccionario español-japonés, publicado el 12 de octubre de 1925, después de un esfuerzo de tres años por parte del profesor **Jiro Murai**, para traducir todas las palabras japonesas al idioma español, para que los nipones tuvieran un mayor entendimiento con sus vecinos chiapanecos.



UN MOMENTO DE PRUEBA

Debido a la entrada de México a la Segunda Guerra Mundial, el gobierno de Estados Unidos solicitó al gobierno de nuestro país la deportación de emigrantes nipones, los cuales serían internados en campos de concentración estadounidenses.



Sin embargo, México optó por crear sus propios campos de reubicación, concentrando a las comunidades niponas de nuestro país –incluidas las 73 familias que vivían en ese entonces en Chiapas– en la ciudad de México, en donde los japoneses, a pesar de no poder salir de la ciudad, podían andar libremente por sus calles y al final del conflicto las familias niponas pudieron volver finalmente a Chiapas.

UN MONUMENTO PARA LA POSTERIDAD

En la actualidad es imposible encontrar ***issei*** (migrantes de primera generación) en Chiapas, y también muchos ***nisei*** (segunda generación) ya han fallecido.

En cuanto a los descendientes de tercera y cuarta generación (***sansei*** y ***yonsei***), si bien saben de su origen nipón, muchos ignoran los sufrimientos que sus antecesores, los primeros emigrantes Enomoto, tuvieron al llegar a nuestro país.

Sin embargo, a modo de recordatorio, existe un pequeño monumento en la ciudad de Acacoyagua –primer lugar a donde llegaron los migrantes nipones en 1897–, inaugurado el 30 de noviembre de 1968 y donde están inscritos los nombres de esos 36 primeros valientes emigrantes japoneses que viajaron a nuestro país en busca de un lugar al que pudieran llamar hogar.


CONEXIÓN MANGA
HANA WORKS
© Hana Nanaroba





OKUNOSHIMA

LA ISLA DE LOS CONEJOS

Por Angel Princess

Imagina visitar una isla habitada por cientos de pequeños y adorables conejos que en vez de huir de ti se te acercan en busca de caricias y comida. Sin duda este lugar sería el paraíso de los que adoran a los animalitos ***kawaii*** y lo mejor es que no es una fantasía, sino toda una realidad.

Okunoshima (isla Okuno) es más conocida por los isleños y sus visitantes como "La isla de los conejos" (*Usagi Shima*), y aunque es uno de los lugares más visitados por los turistas, por sus adorables y peludos habitantes, lo cierto es que la causa de que existan tantos conejos en Okunoshima no es tan adorable que digamos.

UN OSCURO ORIGEN

A principios del siglo XX, Okunoshima era sólo una pequeña isla localizada en la prefectura de Hiroshima, a la cual sólo se podía llegar en un viaje de una hora por barco. Esta isla era tan pequeña que al principio sólo estaba habitada por tres familias de pescadores; sin embargo, la situación cambió durante la guerra ruso-japonesa, en la cual el gobierno nipón construyó 10 fuertes en este lugar —considerado un importante punto estratégico— para evitar que fuerzas invasoras llegaran a Japón.



Después de la Primera Guerra Mundial, el gobierno nipón firmó, en 1925, junto con otros países, el llamado Protocolo de Ginebra, que prohibía el uso de armas químicas en periodos de guerra; sin embargo, este tratado no prohibía a los países firmantes fabricar armas químicas, por lo que Japón creó un programa secreto para el desarrollo de este tipo de armas.

Se escogió la isla Okuno para construir una fábrica secreta de armas químicas, por la misma razón por la que se construyeron los fuertes años atrás en este sitio, es decir, por su ubicación estratégica, además de que su aislamiento de áreas pobladas, como Tokio, la hacían el lugar perfecto en caso de que se presentara un desastroso accidente.

Así pues, en 1927 comenzó la construcción de la fábrica y en 1929 se volvió completamente operacional, y aunque se empleó a los isleños para trabajar en la fábrica, ellos nunca supieron en lo que laboraban realmente y por supuesto no sabían el peligro que corrían al estar en contacto con letales productos químicos, todo esto debido al hermetismo del ejército nipón, dispuesto a todo con tal de mantener en secreto este lugar, tanto así que incluso por 15 años la ubicación exacta de la isla de Okuno fue borrada de la mayoría de los mapas japoneses.

Durante el tiempo en que la fábrica de Okunoshima estuvo activa se dice que produjo cinco tipos distintos de gases tóxicos, entre los que se encontraban el gas lacrimógeno y el mortal gas mostaza, que se usó durante la guerra contra China. De hecho, en los 15 años que estuvo operando, esta fábrica creó más de 6,000 toneladas de gases tóxicos.

Además de esto, los científicos encargados de crear los letales gases químicos llevaron a la isla cientos de conejos para experimentar sus mortales efectos. Ciertamente fue una época oscura para Okunoshima.



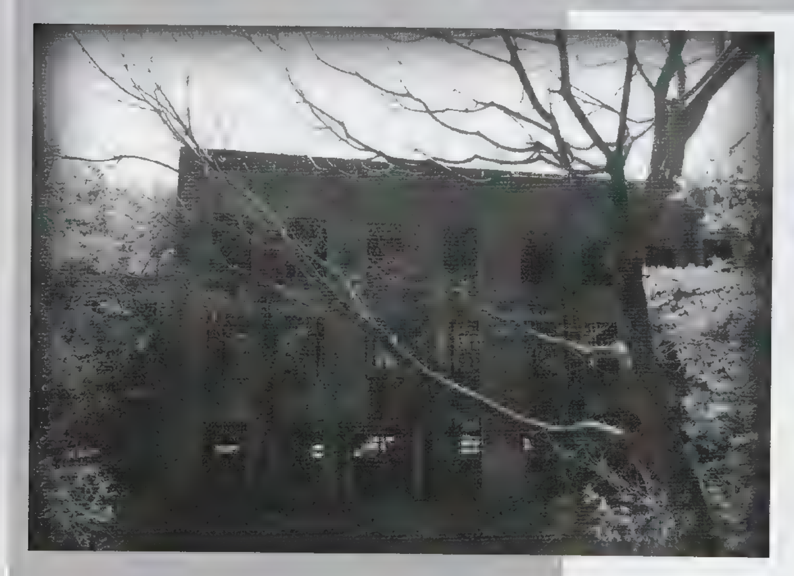




ALGO BUENO SURGE DE LO MALO

Al final de la Segunda Guerra Mundial, la fábrica de armas químicas de Okunoshima fue cerrada por las Fuerzas Aliadas, y todas las armas químicas fueron destruidas. Además de eso, los conejos que habían sido contaminados en las pruebas con gases letales fueron eliminados.

Sin embargo, aún había cientos de conejos sanos en la fábrica y como era imposible para una nación derrotada y sin recursos el alimentarlos, se optó por simplemente liberarlos en la isla y que sobrevivieran por su cuenta, lo cual, sorpresivamente estos animalitos hicieron muy bien.

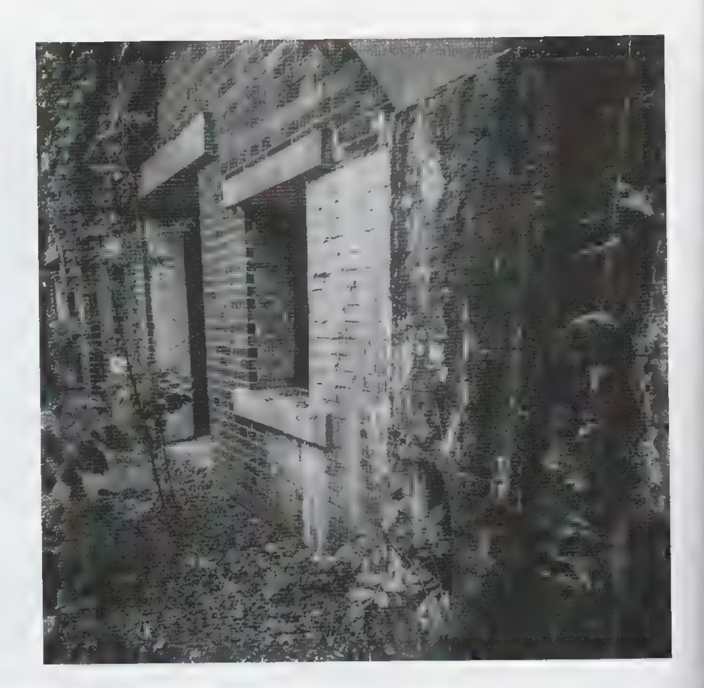




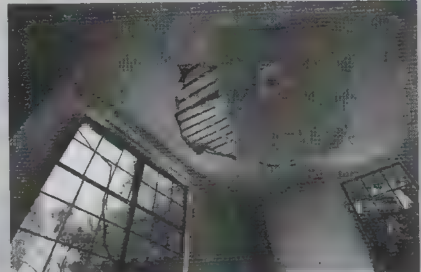
Estos conejos no sólo sobrevivieron, sino que se reprodujeron velozmente, gracias, en parte, a que en 1971 un grupo de niños escolares liberó a ocho conejos que rápidamente se mezclaron con el ya creciente número de conejos de la isla, lo que ayudó a aumentar el acerbo genético de la población nativa.

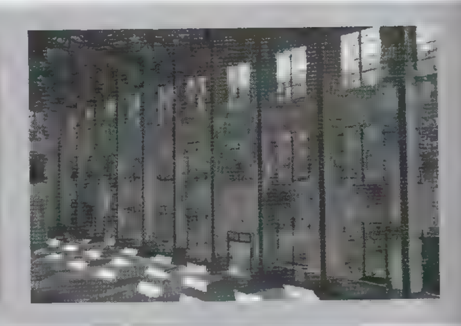
Lejos de volverse una plaga para los lugareños, los conejos se convirtieron en el atractivo principal de Okunoshima, una vez que la isla fue convertida en centro recreativo, en el cual se construyó un hotel con piscina, restaurante y aguas termales, además de un campo de golf.

La isla incluso cuenta actualmente con terrenos al aire libre para acampar y estar más en contacto con los conejos, los cuales, lejos de huir de los humanos, se han acostumbrado tanto a ellos que se acercan para ser acariciados y alimentados; la tienda de ***souvenirs*** de la isla incluso vende bocadillos para conejos a 100 yenes.













Incluso se pueden ver conejos conviviendo con turistas en la playa del Mar Seto y muchas agencias de viajes ofrecen el atractivo plan turístico "Vamos a jugar con los conejos".

PORQUE ES IMPORTANTE RECORDAR

Además de centro de diversión, Okunoshima es un lugar para aprender, pues existe un museo infantil para que los niños aprendan a convivir y cuidar de los conejos, únicas "mascotas" de la isla, ya que no se pueden introducir perros y gatos a "Usagi Shima", además de que la caza de conejos está prohibida en este lugar.

Si bien existen visitas guiadas a los alrededores de la fábrica de armas químicas de Okunoshima —la cual actualmente está en ruinas—, está terminantemente prohibido entrar a este lugar, por ser considerado peligroso.

Por otro lado, existe en esta isla el Museo del Gas Venenoso, inaugurado en 1988 y en donde se narra la historia de cómo se creó la fábrica de armas químicas de Okunoshima, los estragos que los productos químicos provocaron en los isleños que trabajaron en ese horrible lugar y el efecto que provocan en las personas los gases tóxicos en las guerras.

Según cuenta **Hatsuichi Murakama**, conservador del museo, este lugar fue creado en la "paradisíaca" "Isla de los Conejos" para no olvidar los estragos de la guerra y reconocer la importancia de la paz.






CONEXIÓN MANGA
FATE/KALEID LINER PRISMA ILLYA 2WEI!
© Hiroshi Hiroyama/Silver Link/2014

MATRIARCADO EN JAPÓN

Por Goji

La imagen mundial que se tiene de los japoneses es que son hombres muy machistas y que siempre ven a la mujer como alguien inferior a ellos, aunque casi nadie se pone a analizar el otro lado de la moneda, aquél en el que la mujer nipona realmente es la que manda en su casa.

Así es, lo crean o no, aunque el hombre japonés lleva el título de "El jefe de la casa", en Japón ha existido una especie de "matriarcado disfrazado" desde hace milenios.

LAS MUJERES AL PODER

En la antigüedad, mucho del estilo de vida nipón, tanto en lo cultural y lo social como en lo político, estaba influido por la cultura China, y una de estas influencias tenía mucho que ver con el estatus de la mujer en la sociedad japonesa.

En muchas partes de la antigua China existían sistemas familiares de tipo matriarcal, en donde la mujer era quien tomaba las decisiones importantes de su familia y en algunos poblados chinos incluso las mujeres eran las que tenían los roles más importantes en cuanto a la forma de gobernar a su comunidad.

De hecho, aún hoy en día existe la etnia Mosuo, cerca del lago Lugo, en donde la comunidad sigue un sistema matriarcal de gobierno en donde las mujeres no sólo tienen la última palabra en su hogar, sino también en los asuntos públicos, los cuales son decididos por un grupo de ancianas.

El sistema matriarcal chino influyó bastante a la sociedad nipona, sobre todo durante el periodo Heian (794-1185), época en que las mujeres llevaban las riendas de la familia, al grado de que los hijos veían a su madre como la principal figura de autoridad y no al padre.

En este periodo incluso la presencia femenina en la corte imperial japonesa era en verdad trascendental. Esto no es de extrañar si se toma en cuenta que, según narra una leyenda, fue una mujer, la diosa del sol Amaterasu, quien fundó la Familia Imperial (lo cual le otorgaba su origen divino), por lo que la presencia femenina y matriarcal, al menos por un tiempo, fue prácticamente la base de la sociedad japonesa.

Durante el periodo Heian muchas mujeres podían vivir sin casarse, poseer feudos (propiedades), tomar parte en las decisiones del gobierno e incluso tener un nivel cultural alto, a veces mayor que el de los hombres, debido a que debían cuidar de la educación de sus hijos y de la economía familiar.

¿CAMBIAR PARA BIEN?

Sin embargo, con la llegada de la época feudal en Japón, el nacimiento de un nuevo gobierno (*shogunato*) puso al hombre como líder absoluto de su casa –por orden jerárquico– y a la mujer en segundo plano y a las órdenes incondicionales de "su señor".

Durante el Shogunato Tokugawa (1603-1868) la situación social de la mujer se agravó, pues incluso durante este periodo las mujeres no podían poseer propiedades, tomar decisiones gubernamentales e incluso tener un registro legal, es decir, no existían ni siquiera legalmente como individuos, sino como propiedades de su esposo.

Con la Restauración Meiji (1868-1912) la mujer legalmente volvió a existir en la sociedad nipona, al poder poseer documentos oficiales de su nacimiento, matrimonio, etc. Después de la Segunda Guerra Mundial, la nueva constitución japonesa de 1947 incluso estableció oficialmente la igualdad de género entre hombres y mujeres, tanto en el hogar como en el trabajo.

PERO AUN ASÍ... ¡ELLAS SON LAS QUE MANDAN!

Si bien pareciera que las mujeres han vivido situaciones injustas desde la época de los shogunes, ellas nunca se han sentido realmente oprimidas, pues aunque las leyes y la sociedad niponas digan que ellas tienen un rol inferior al de sus hombres, lo cierto es que en la práctica las mujeres son las que siempre han mandado en sus



casas, incluso durante la época feudal, donde supuestamente sólo eran una "propiedad" de sus esposos.

Como se comentó al principio, aunque supuestamente el hombre nipón siente que está en un lugar superior al de la mujer, lo cierto es que en ese país las mujeres japonesas ejercen un matriarcado disfrazado de "servil esposa".

Esto es algo así como "navegar con bandera de ingenuas"; es decir, dejar que los hombres crean que son los que mandan, cuando ellas en realidad siguen teniendo la última palabra de cómo manejar su casa y la educación de los hijos, pues incluso son ellas y no sus maridos las que deciden a qué colegio irán sus hijos y darán el visto bueno y final a la esposa que éstos escojan, la cual incluso deberá, por tradición, obedecer y ayudar a su suegra.

En cuanto a las finanzas familiares, desde la antigüedad y hasta hoy en día, los hombres nipones siempre las han dejado completamente en las manos de sus mujeres.

Así pues, aunque es el hombre el que lleva el dinero a su casa, será la mujer la que administre el sueldo y ella es quien le dará a él diariamente su ***okozukai*** (dinero para el bolsillo), el cual el marido usará para almorzar y comprar una cerveza o cigarros, si felizmente le sobran algunos centavos.

Con esto no se quiere decir que la mujer japonesa en realidad es la que se está aprovechando del hombre, dejándolo creer que es él quien manda, para que la deje ejercer su matriarcado libremente, sino que desde hace milenios ésta ha sido la forma en que se conforma la familia nipona; el hombre es quien trae el dinero a la casa y la mujer se ocupa de todo lo demás y por lo tanto es la que toma las decisiones importantes en su hogar.

Así que, cuando pensemos que el hombre nipón es machista, dominante y que trata a las mujeres con la punta del pie, piensen quién es la que realmente "lleva los pantalones" en los hogares japoneses.

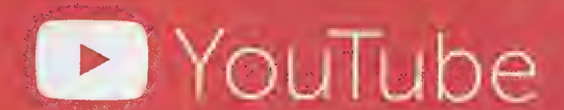

CONEXIÓN MANGA
DENGEKI MOEOH
© Ilustración Mai Nanaca


CONEXIÓN
MANGA


MANGA

Visita y suscríbete a nuestro **canal** de

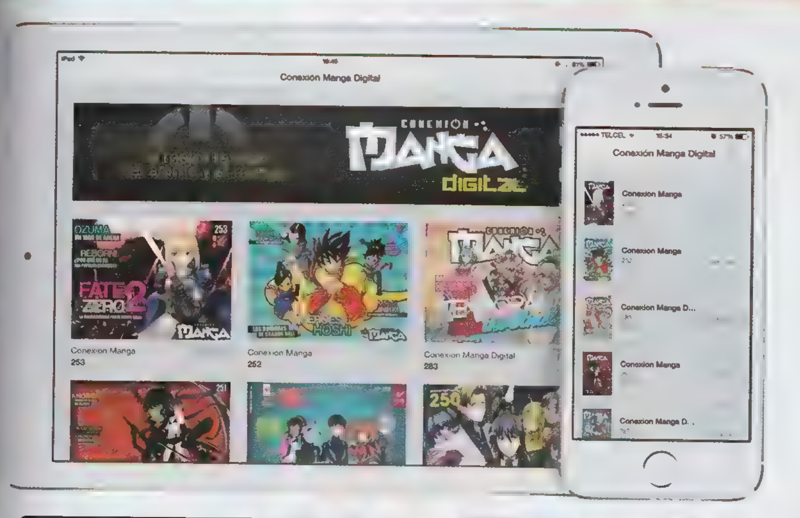






— **Conexión Manga** Oficial —

y vive grandes **aventuras** con tu ***revista*** favorita.



Conexión Manga Digital

para iPad y iPhone



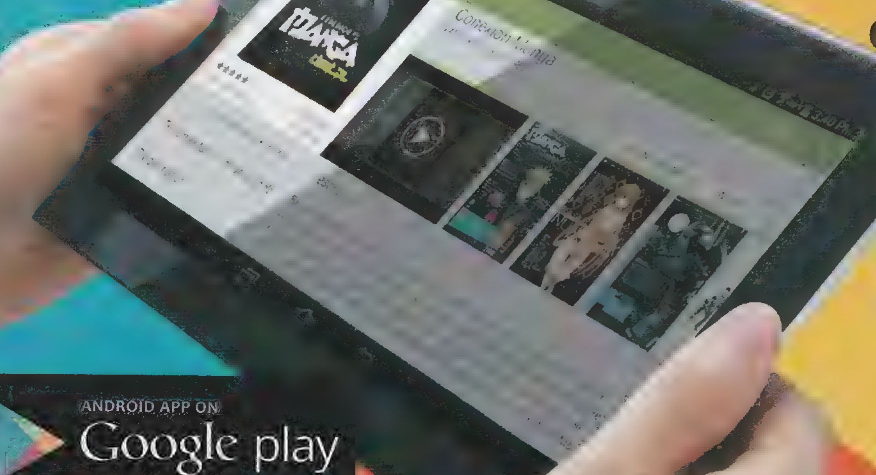
Disponible en el
App Store



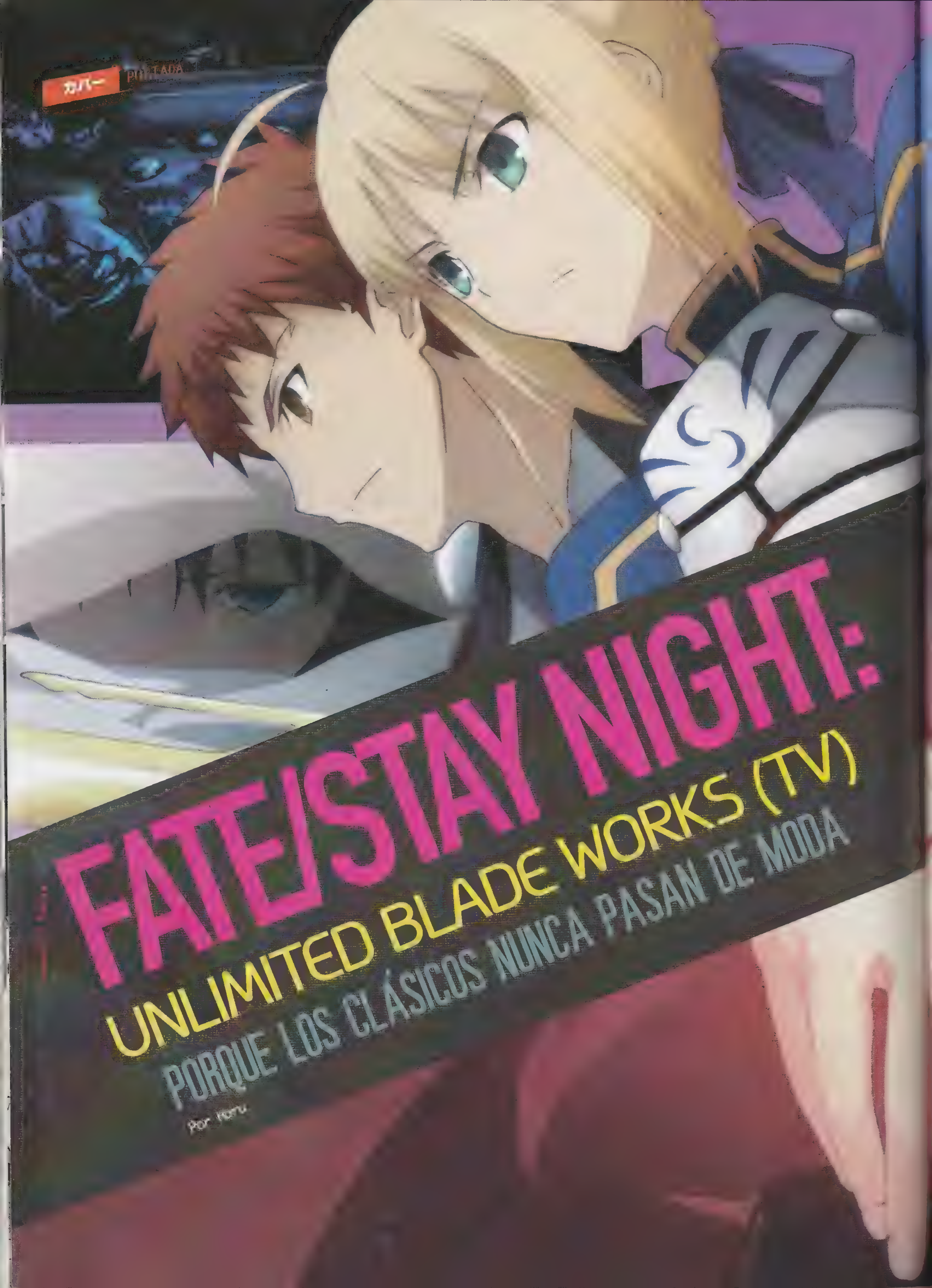


Ahora CONEXIÓN MANGA **Digital para dispositivos** Android

Tablets y Smartphones






カバー PORTADA
FATE/STAY NIGHT:
UNLIMITED BLADE WORKS (TV)
PORQUE LOS CLÁSICOS NUNCA PASAN DE MODA
Por



POCAS SON LAS SERIES QUE DESPUÉS DE UNA CONSIDERABLE CANTIDAD DE AÑOS TRAS SU LANZAMIENTO SIGUEN EXTENDIENDO SUS HORIZONTES, A LA VEZ QUE PRODUCEN MERCANCÍA. DENTRO DE ESTE UNIVERSO DE LOS CLÁSICOS POR ANTONOMASIA, PODEMOS UBICAR A UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS IMPORTANTES DEL MUNDO DE LAS VISUAL NOVEL, ME REFIERO NADA MÁS Y NADA MENOS QUE A *FATE/STAY NIGHT*, QUE CON SUS MÚLTIPLES SECUELAS EN VIDEOJUEGOS Y ADAPTACIONES HA ACAPARADO LA ATENCIÓN DE MILLONES DE FANS DURANTE MÁS DE 10 AÑOS, Y EL 2014 NO FUE LA EXCEPCIÓN, PUES AL MARGEN DE LAS ANIMACIONES QUE STUDIO DEEN NOS MOSTRÓ YA HACE ALGUNOS AÑOS, VUELVEN LAS AVENTURAS DE SHIROU EMIYA Y SU FIEL COMPAÑERA SABER, EN LO QUE PARECE SER UNA DE LAS SERIES MÁS IMPORTANTES DE LA TEMPORADA DE OTOÑO.

SIN MÁS PREÁMBULOS, VEAMOS QUÉ ES LO QUE NOS HA OFRECIDO ESTA FRANQUICIA AL PASO DE LOS AÑOS Y TODO AQUELLO RELACIONADO CON *FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS*.



EL IMPERIO DE LAS VISUAL NOVEL CRECE

Fate/Stay Night apareció en el mercado como una visual novel para PC (2004) escrita originalmente por **Kinoko Nasu** y producida por Type-Moon. De corte erótico –sin ser éste el elemento principal–, la novela visual nos narró la historia de Shirou Emiya, un joven que tras quedar huérfano a temprana edad, se convirtió en el hijo adoptivo de Kiritsugu Emiya, un magus (practicante de magia), quien poco tiempo después muere, dejándolo solo.

Por azares del destino, el chico se ve envuelto en una batalla muy singular entre dos Servants (espíritus heroicos de tiempos antiguos) que intentan asesinarlo, lo que desemboca en la aparición de Saber, la Servant de Shirou; todo esto en medio del escenario de la Guerra del Santo Grial, una batalla que se libra cada 60 años y en la que participan 7 magus para obtener el cáliz milagroso capaz de conceder cualquier deseo.

Esta visual novel contó con tres rutas principales: "Fate", centrada en Saber, "Unlimited Blade Works", que gira en torno a Rin y Archer, y "Heaven's Feel" que desvela la historia de Sakura

Cuando el videojuego se estrenó –el 30 de enero de 2004– rompió todos los récords de ventas existentes en su primer día, convirtiéndose así en una de las visual novel más populares de la historia y en la más vendida de ese año.

Su premisa fue tan atractiva, que pronto comenzó a lanzar una gran cantidad de material para saciar el hambre de sus fans. De esta manera se puso a la venta una versión de la visual novel apta para todo público, intitulada ***Fate/Stay Night: Reálta Nua***, creada para la plataforma PS2, además de una secuela, ***Fate/Hollow Ataraxia***, publicada en 2005 y considerada como un videojuego doujin, cuyos acontecimientos tienen lugar medio año después de lo ocurrido en ***Fate/Stay Night***.

También aparecieron otros títulos afiliados a la franquicia, tales como ***Fate/Unlimited Codes***, videogame de peleas producido por Capcom, en conjunto con Cavia y Eighting, que a pesar de ser concebido para Arcade en 2008, tuvo un lanzamiento exclusivo para la PS2 y posteriormente uno para la PSP, intitulado ***Fate/Unlimited Codes Portable*** (2009).

Por si esto no fuera poco, también apareció una versión RPG sustentada por Famitsu y producida por Image Epoch y Marvelous Entertainment, de título ***Fate/Extra***, un remake alternativo de ***Fate/Stay Night*** que incluyó diferente argumento, jugabilidad y características.



DE LA PANTALLA AL PAPEL

La conmoción causada derivó en la creación de una serie de light novels escritas por el mismísimo **Gen Urobochi**, supervisadas por su creador original, y producidas por Type-Moon en colaboración con Nitroplus, de título *Fate/Zero*, que exponen la historia de la cuarta guerra del Santo Grial y cómo ésta afectó a la quinta guerra. Las novelas estan narradas en tercera persona y siguen la acción de múltiples personajes. Esta serie cuenta con cuatro [illegible] adaptacion al anime de mano del estudio Ufotable entre 2011 y 2012.

Fate/Stay Night también contó con una correspondiente adaptación al manga, serializada por la revista *Shonen Ace* e ilustrada por **Nishiwaki Datto**. Contó con 20 volúmenes publicados entre diciembre de 2005 y noviembre de 2012. Es una adaptación de la novela visual, por lo que difiere con el anime y se centra principalmente en las historias de "Fate" y "Unlimited Blade Works", adaptando algunos elementos de la ruta "Heaven's Feel".

EL IMPERIO HECHO ANIME

Una franquicia de tal importancia, no podía carecer de su respectiva versión animada. Fue así como Studio DEEN realizó una adaptación de la ruta "Fate" de *Fate/Stay Night*, dirigida por **Yuji Yamaguchi** y emitida del 6 de enero al 16 de junio de 2006 mediante las cadenas televisivas Saitama TV, Chiba TV, KBS Kyoto, MX TV, TV Aichi y TV Kanagawa.

La adaptación contó con un total de 24 episodios, y a pesar de que su trama se centra en la ruta "Fate", como se mencionó líneas arriba, también incluye algunos elementos de "Unlimited Blade Works" y rasgos de "Heaven's Feel", aunque claro, con su respectivo relleno. El proyecto fue producido por DEEN, Type-Moon, Geneon Entertainment, TBS, CREi, Fate Project y Frontier Works.

Era evidente que un proyecto así no pasaría desapercibido, por lo que Studio DEEN decidió adaptar una película titulada *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works* (2010), dirigida de nueva cuenta por Yamaguchi con el guion de **Takuya Sato**. La trama sigue historia homónima, cuyo argumento se centra en Shirou, Archer y Rin.

A pesar de los esfuerzos de Studio DEEN por lanzar al mercado un producto bien elaborado y de gran impacto, los fans no quedaron del todo conformes con las respectivas adaptaciones que, aunque llenas de comedia, no satisficieron sus deseos.

Poco después Type-Moon decidió que era hora de animar la precuela de la historia al mismo tiempo que se daba un giro radical en cuanto a la producción, para darle un aire renovado y fresco, por lo que eligió al naciente estudio Ufotable para traer a la vida la versión animada de *Fate/Zero*, que cabe resaltar fue excelentemente recibida por el público, que la catalogó como una adaptación mucho más madura, aunque un poquito oscura.

FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

El 13 de julio de 2013, durante la proyección de la película de *Kara no Kyoukai*, el estudio Ufotable anunció que animaría una nueva adaptación de *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works* en conmemoración del décimo aniversario de la franquicia.

La adaptación fue planeada en un formato de







La primera se estrenó el 4 de octubre del 2014, con un episodio especial de una hora, mientras que la segunda está programada para abril de este año. El director encargado de llevar este monstruo de los videojuegos a la animación fue **Takahiro Miura**, con la adaptación de los diseños originales de personajes de **Atsushi Ikariya**, **Sudo Tomonori** y **Hisayuki Tabata**, y la historia original de Kinoko Nasu.

Miura reveló en una entrevista algunos datos importantes concernientes al anime, entre ellos [illegible] adaptación fue supervisada en todo momento [illegible] —autor original— y que el guion empleado para ésta trató de cuidar la esencia de la obra original. También aseguró que esta entrega tendría acontecimientos nunca antes expuestos en la visual novel, que van desde detalles mínimos hasta información que podría ser considerada como *spoiler* debido a la importancia que tiene dentro de la trama.

[illegible] ran de tal manera, y es que si de por sí las visual novel originales y sus posteriores adaptaciones fueron todo [illegible] ***Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works (TV)***, en la que la atmósfera de los acontecimientos se tornará [illegible] una garantía de éxito pues, como el propio Kinoko Nasu dijo, aspira a crear un nuevo ***Fate/Stay Night***.

Si aún no has visto ***Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works (TV)***, ¿qué esperas? Te aseguro que no te arrepentirás.

SI CREÍAS QUE ESTO ERA TODO, NO ES ASÍ, PUES EL ESTUDIO UFOTABLE ANUNCIÓ QUE LANZARÁ UNA PELÍCULA DONDE SE ADAPTARÁ LA RUTA "HEAVEN'S FEEL" Y CUYA PROTAGONISTA SERÁ SAKURA MATOU, AUNQUE AÚN NO SE CONFIRMAN LOS DETALLES.

FICHA TÉCNICA

IDEA ORIGINAL: Kinoko Nasu
DIRECCIÓN: Takahiro Miura
DISEÑO DE PERSONAJES (ADAPTACIÓN): Atsushi Ikariya, Tomonori Sudou y Hisayuki Tabata
DIRECCIÓN DE ARTE: Koji Eto
MUSICALIZACIÓN: Hideyuki Fukasawa
ESTUDIO: Ufotable

SEIYUUS:

SABER: Ayako Kawasumi
SHIRO EMIYA: Noriaki Sugiyama
KIREI KOTOMINE: Jouji Nakata
ARCHER: Junichi Suwabe
RIN TOHSAKA: Kana Ueda
ILLYASVIEL VON EINZBERN: Mai Kadowaki
TAIGA FUJIMURA: Miki Itou
LANCER: Nobutoshi Canna
[illegible]
KIRITSUGU [illegible]: Rikiya Koyama



MAMORU MIYANO
LA VOZ DE DIOS

LOS SEIYUUS HAN SIDO LOS ENCARGADOS DE DARLE VIDA A NUESTROS PERSONAJES FAVORITOS. TODOS HEMOS DICHO ALGUNA VEZ: "¡AY, PERO QUÉ VOZ TAN SEXY!", SEGUIDO DE 10 MINUTOS DE BABEO INTENSO. GRACIAS A ESTOS ACTORES DE VOZ, PODEMOS SENTIRNOS MÁS CERCANOS A UN PERSONAJE.

Ha y voces emblemáticas, voces que podríamos reconocer y, obvio, jamás olvidar. La voz le da el carácter al personaje: maldad, bondad, felicidad, tristeza. Uno puede relacionar la voz con el villano o el héroe, con el chico sexy, con la heroína o con la *femme fatale.*

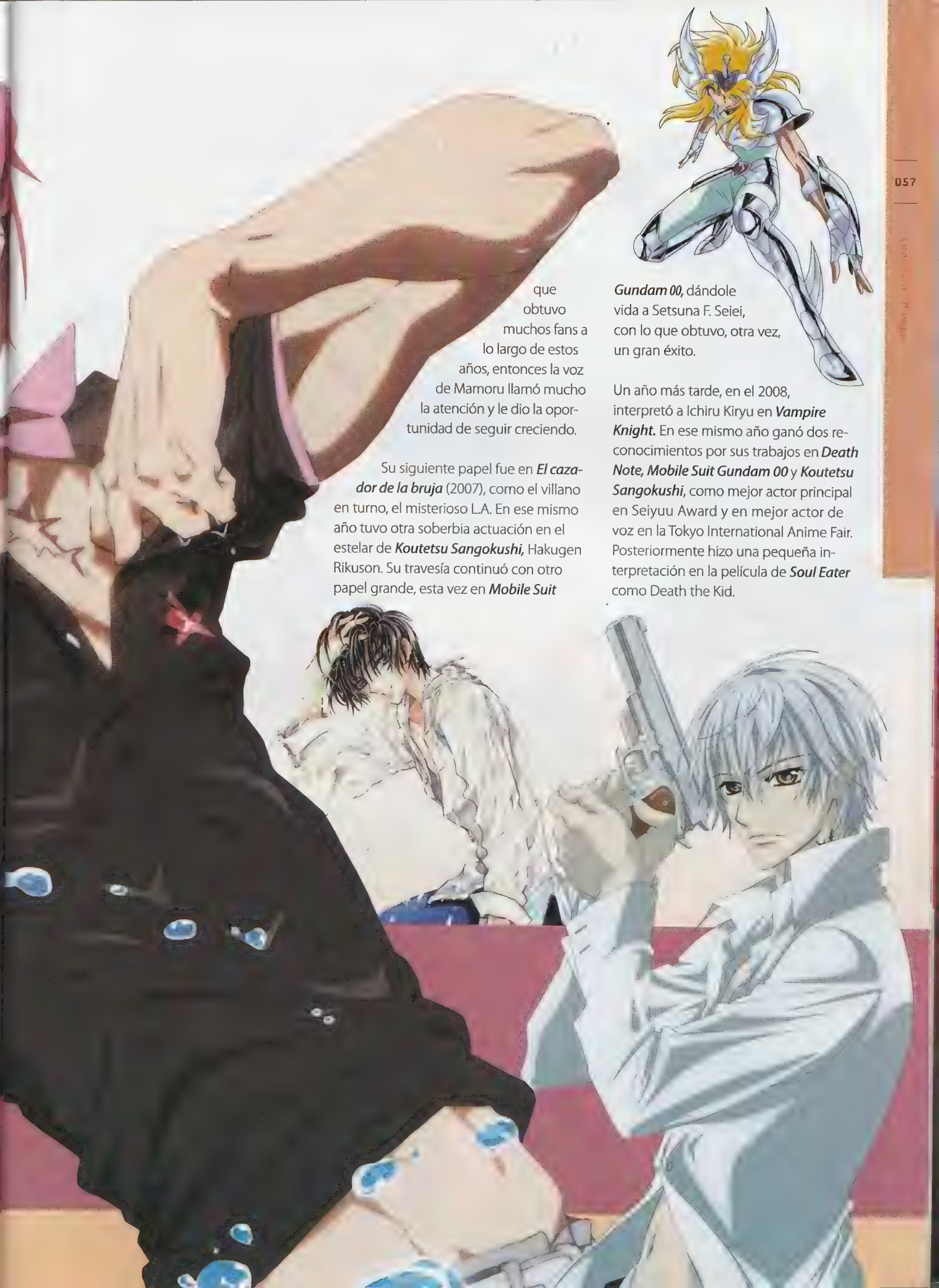
EL SEIYUU

Mamoru Miyano, se desempeña como actor, cantante y seiyuu, además de ser un modelo guapísimo. A sus 31 añitos se ha convertido en uno de los actores de voz más representativos de los últimos tiempos gracias a sus trabajos en animes como ***Wolf's Rain*** (como Kiba), ***Death Note*** (Light Yagami) y uno de los más recientes ***Free!*** (Rin).

Mamo-chan (así lo llaman sus fans) nació el 6 de agosto de 1983, comenzó su carrera en 1992, a la edad de nueve añitos, con una pequeña aparición en ***Tokusou Ekushidorafuto***. En el 2002 empezó su carrera como seiyuu, cuando le dio vida a Riku en el doblaje japonés del videojuego para PlayStation 2, ***Kingdom Hearts.***

Para el 2003, Mamoru obtuvo el papel de Kiba en ***Wolf's Rain***, el personaje principal, aunque no fuera una actuación sobresaliente, pues el personaje realmente es reservado, aun así, esto aumentó su popularidad. Un par de años después, tuvo lugar en ***Eureka Seven***, interpretando a Moondoggie.

En el 2006 llegaron las dos actuaciones más importantes y sobresalientes en su carrera: la primera fue en ***Ouran High School Host Club***, como el lindo y hermoso casanova Tamaki Suou. Después vino el que sería el papel más importante de todos, el que lo catapultó directo a la fama, en ***Death Note*** como Light Yagami/Kira. Como todos sabemos, ***Death Note*** es un anime muy popular



que obtuvo muchos fans a lo largo de estos años, entonces la voz de Mamoru llamó mucho la atención y le dio la oportunidad de seguir creciendo.

Su siguiente papel fue en ***El cazador de la bruja*** (2007), como el villano en turno, el misterioso L.A. En ese mismo año tuvo otra soberbia actuación en el estelar de ***Koutetsu Sangokushi,*** Hakugen Rikuson. Su travesía continuó con otro papel grande, esta vez en ***Mobile Suit Gundam 00,*** dándole vida a Setsuna F. Seiei, con lo que obtuvo, otra vez, un gran éxito.

Un año más tarde, en el 2008, interpretó a Ichiru Kiryu en ***Vampire Knight.*** En ese mismo año ganó dos reconocimientos por sus trabajos en ***Death Note, Mobile Suit Gundam 00*** y ***Koutetsu Sangokushi***, como mejor actor principal en Seiyuu Award y en mejor actor de voz en la Tokyo International Anime Fair. Posteriormente hizo una pequeña interpretación en la película de ***Soul Eater*** como Death the Kid.



A finales del 2008 llegó una mala noticia para todas sus enamoradas, pues Mamo contrajo nupcias. En el 2009 prestó su voz para Ultraman en la película ***Mega Monster Battle: Ultra Galaxy Legend.***

Ya en el 2010, Mamoru tuvo la oportunidad de participar en ***Highschool of Dead*** en el papel de Hisashi Igo. Un año más tarde tuvo un pequeña colaboración en ***Inazuma Eleven*** como Fubuki Shirou y en el ***remake*** de ***Hunter x Hunter***, haciendo la voz de Chrollo Lucilfer, además, volvió a darle voz a Ultraman, ahora en ***Ultraman Zero The Movie: Super Deciding Fight! The Belial Galactic Empire.***

En el 2012, se le presentó otra interpretación, esta vez en ***Saint Seiya Omega***, dándole vida a Cygnus Hyoga. También en este año apareció en la película ***009 Re:Cyborg*** como Cyborg 009/Joe Shimamura.

Con el 2013 llegó su tercer papel importante y, quizá, el segundo más popular de su historia: Rin Matsuoka en ***Free!***

ESTE IKEMEN JAPONÉS, ORIUNDO DE SAITAMA (SI, AHÍ DONDE ESTÁ EL ESTADIO DE LOS DIAMANTES ROJOS DE URAWA), ES AFICIONADO AL FUTBOL. SEGURO SUFRIÓ MUCHO CUANDO LOS SAMURAI BLUE QUEDARON ELIMINADOS DE LA COPA DEL MUNDO, ALGUIEN DEBERÍA SEGUIR CONSOLÁNDOLO, ¿VOLUNTARIOS?

Como ya sabemos, dicho anime se ha convertido en uno de los favoritos entre las chicas y la voz de Mamoru es una de las más reconocidas.

EL ACTOR

En su faceta de actor, Mamo-chan es igualmente talentoso. En el 2003 se unió al elenco del musical *The Prince Of Tennis* en el papel de Tetsu Ishida. Tres años después hizo su debut fílmico en *The Prince of Tennis*, nuevamente como Tetsu Ishida.

Su papel grande llegó en el 2010, como protagonista de la película *Wonderland* (dirigida por **Daisuke Namikawa**) al lado de **Rikiya Koyama**, **Yuka Hirata**, **Tomokazu Sugita**, **Yuko Kaida**, **Tomokazu Seki**, **Showtaro Morikubo** y **Ayumi Uehara**.

En el 2001 participó en la película *Kami Voice: The Voice Makes a Miracle*; una película llena de seiyuus.



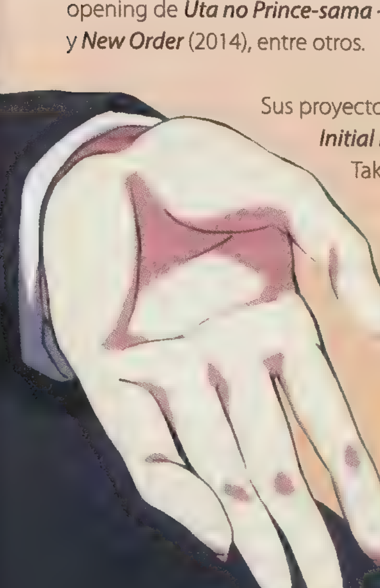
EL MÚSICO

Otro talento de nuestro estuche de monerías es la música. Mamoru ha ganado muchos fans a través de su música. Esa gran voz que posee lo hace un cantante excepcional.

Su carrera musical empezó en el 2007, con el sencillo *Kuon* que fue ending de *Koutetsu Sangokushi*. Posteriormente, salió *Fight*, un dueto con la también seiyuu, **Romi Park**. En el 2008 salió su segundo sencillo de nombre *Discovery*, que también fue la canción de introducción para el videojuego *Fushigi Yuugi: Suzaku Ibun*. En ese mismo año lanzó un *image song* llamado *Soup/Hakosora*, sobre su personaje Setsuna F. Seiei en *Mobile Suit Gundam 00.*

En el 2009 su álbum debut fue lanzado bajo el nombre *Break* y dio paso a su primer gira musical *1st Live Tour 2009: Breaking*. Mamoru siguió con su éxito con tres álbumes más: *Wonder* (2010), *Fantasista* (2012) y *Passage* (2013), así como con sus sencillos posteriores *JS* (2009), *Hikari, Hikaru* (2010), *Orpheus* (2011) –esta rolita fue el opening de *Uta no Prince-sama - Maji Love 1000%*–, *Kanon* (2013) y *New Order* (2014), entre otros.





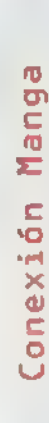
Sus proyectos como seiyuu incluyeron en 2014 *Initial D: The Movie*, interpretando a Takumi Fujiwara, el videojuego *Final Fantasy XV* como Ignis Stupeo Scientia, *Mekaku City Actors* en el papel de Konoha/Haruka Kokonose, *Shingeki no Bahamut: Genesis* haciendo a Rusty, etc.

Sin duda, Mamoru Miyano es un artista completo y se ha ganado cada éxito que ha conseguido. Espero que siga teniendo mucho éxito.

IRO NI IDE NI KERI WAGA KOI WA

ENTRE PELEAS, CHICAS Y PINGÜINOS

Por Izzaki



Abreviado como ***Denikeri***, éste es el título del juego tipo visual novel que hoy vamos a reseñar. Desarrollado por Windmill para la PC, este juego salió al mercado en 2010 y es el onceavo de esta compañía.



Lo curioso de ***Denikeri*** es que está hecho en parte para satisfacer el gusto de los fans, que pedían a Windmill un juego de tipo escolar, sin magia ni poderes sobrenaturales, más cercano a lo que pudiera ocurrir en el mundo real.

HISTORIA

La historia comienza con la llegada del otoño a Tenshin, una ciudad ficticia de Japón donde vive nuestro protagonista: Yuuto Kamiki. Él vive al interior de un prestigioso templo ***shinto***, donde se encarga de la limpieza y reparaciones que sean necesarias, lo que le ha valido una buena condición física. Todo parecería común en la vida de Yuuto, pero resulta que su escuela tiene problemas económicos y es absorbida por la prestigiosa Academia Reimeikan, una escuela sólo para mujeres. Nada que moleste a nuestro protagonista, sobre todo si va a clases con varias de sus amigas de la infancia.

Un día, cuando Yuuto vuelve a su casa, se encuentra con Misono, una extraña e inexpresiva maid que le dice que las hijas de la familia Tenjou (la más importante de la región) tendrán un duelo ceremonial con espadas en el que determinarán quién será la sucesora y nueva líder de la familia, y que el deber de Yuuto es observar y determinar quién gana.

Todo va bien, Rio y Kikyou pelean con todo, pero en pleno duelo un pingüino termina atrapado entre las peleadoras y Yuuto, por querer salvar a la asustada ave, acaba besando sin querer a Rio, quien se desmaya de la vergüenza. El duelo no puede continuar, se declara un empate y se agenda la revancha.

Al otro día, Rio se muda al templo junto con Yuuto, pues asegura que sólo así superará su vergüenza y podrá vencer a su hermana. Estamos de acuerdo en que la vida de Yuuto no volverá a ser la misma.

PERSONAJES

Empecemos por las hermanas. Rio Tenjou es la menor y lleva tiempo viviendo en Inglaterra, pero regresa a Japón para el duelo. Es muy alegre y se lleva bien con todos, aunque despertarla en la mañana puede ser mortal. Por otro lado, su hermana Kikyou es más seria, es la











presidenta del consejo estudiantil y es considerada una estudiante modelo.

Ahora pasemos a las amigas de la infancia de Yuuto. La primera es Suzueda Komachi, que va en el salón de Yuuto y ayuda en la panadería que tiene su familia. Seguimos con Harukaze Tomone, un año mayor que Yuuto y con un aire de hermana mayor. Por último tenemos a Yuzuna Kaede, un año menor que Yuuto, muy tierna y con mucha energía aunque se desmaya constantemente. Ama a los pingüinos.

También está Misono, la maid de la familia Tenjou, fría y adorable a la vez, con quien también puedes tener un romance.

MODO DE JUEGO

Como es de suponerse, en *Denikeri* asumes el papel de Yuuto, quien elige con qué chica quedarse al final. La ruta común es la mejor desarrollada y la más divertida, sobre todo por la interacción entre los personajes. Existen otras seis rutas basadas en cada una de las chicas, (también hay rutas extra) aunque básicamente sirven para obtener capturas ecchi, pues son cortas y sin demasiado romance. Aunque eso sí, el fanservice y el contenido que vuelve a esto un eroge, están garantizados.

Denikeri se juega a pantalla completa (lo cual se agradece) y un punto a su favor es que lo puedes personalizar bastante; por ejemplo, los cuadros de texto.

EL ARTE

Los artistas a cargo del arte y diseño de personajes son **Kocha** y **Yu Narumi**, mientras que el guion es de **Tahei Hirauchi**. La música también está bastante decente, en especial el opening. Por otra parte el trabajo de los seiyuus es impecable.

Como en otros títulos de esta misma compañía, visualmente el juego está bien logrado. El diseño de los personajes es agradable y con mucho color, los fondos bien hechos y con bastante detalle. Si hay algo que destaca en *Denikeri* son los adorables sonrojos de las chicas. También veremos bastante de trajes tradicionales japoneses.

EN CONCLUSIÓN

La historia no es particularmente compleja ni muy original, pero sí es entretenida y lo suficientemente profunda para una comedia romántica. Si eres de los que se empalagan fácilmente con el romance y prefieren ir directo al grano, entonces *Denikeri* te gustará, además de su hermoso arte, el punto más fuerte de este juego.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

TRAP, REVERSE TRAP Y GENDER SWAP

LA VIEJA NUEVA PERSPECTIVA

Por Zorro de Seda



EN EL MUNDO DEL ANIME Y EL MANGA EXISTEN MUCHÍSIMOS GÉNEROS Y TEMAS QUE PODEMOS ENCONTRAR A LO LARGO DE LA HISTORIA DE ESTE BELLÍSIMO ENTRETENIMIENTO. HAY ALGUNOS TEMAS QUE HAN LOGRADO SER MUY POPULARES Y OTROS QUE HAN SIDO CONSTANTES.

La androginia ha sido uno de los temas más tocados en el anime (hay muchas veces que creemos que un personaje es de cierto sexo, pero resulta ser de otro), dentro de él, encontramos dos géneros que han innovado en el mundo del entretenimiento japonés: el ***Reverse Trap*** y el ***Gender Swap***.

Empecemos por una pequeña y poco relevante introducción. A todos se nos asigna un género con base en nuestro sexo, desde el nacimiento (incluso antes) ya saben qué rol tomarán nuestras vidas en el ámbito social. Socialmente, sólo existen dos roles o géneros: el masculino y el femenino. La masculinidad, en el sentido estricto de género, está relacionada con el carácter fuerte, duro, seco, ya saben, las tres ***F's***: Fuerte, Feo, Formal. La feminidad es todo lo contrario, está relacionada con la delicadeza, lo bonito, lo dulce. La mujer, por tradición, debe ser recatada pero también tiene que ser seductora, la ***femme fatale***, entonces resulta ser todo un relajo.

El cambio de género en Occidente no es, quizá, una práctica socialmente aceptable (tal vez, ni en Oriente), se maneja en el ***tabú***.

TRAP Y REVERSE TRAP

¿Qué es o cómo está el asunto? El Reverse Trap son los personajes femeninos que visten y tienen actitudes masculinas, es lo opuesto al ***Trap*** o ***Traps***, chicos que visten y actúan como chicas; ejemplo de esto son los personajes masculinos en los mangas (y animes) ***Himegoto*** y ***Otokonoko wa Maid Fuku ga Osuki***, de los mangakas **Norio Tsukudani** y **Mitsukura Chikage**, respectivamente. En el aspecto de la personalidad y esas cosas, puede que las Reverse Trap sean muy complejas e interesantes, además, gracias a la poca abundancia de estos personajes, no hay mucho de dónde apoyarse.

El género Reverse Trap (así como el Trap) tiene muchos años en el mundo del anime y ha revolucionado la manera de ver a los personajes. Los primeros casos que se conocen aparecieron más o menos a finales de los 60's, como Zafiro de ***Ribbon no Kishi*** (1966/1967) y de ahí la cronología sigue a los años 70's, con personajes como Oscar François de Jarjayes en ***Berusaiyu no Bara*** (1973/1980). Después, en los 80's, está Ryuunosuke Fujinami de ***Urusei Yatsura*** (1987).

Ya en años más recientes encontramos personajes emblemáticos (sobre todo para todos aquellos que somos ***nineties style***). Empezaremos en los primeros años de los 90's, aquí encontramos a Ukyo Kuonji de ***Ranma ½*** (1992/1996). Siguiendo en el tiempo tenemos a Rei Asaka y a Kaoru Orihara, ambas de ***Onii-sama e...*** (1975/1992). En el anime ***Aika*** (1997) también tenemos un personaje interesante, Valerie.



Ya un poco después encontraremos a cuatro personajes que muchos, muchos amamos, deseamos y queremos todo con ellas (¡¿a ustedes no les pasa?!): Haruka Tenou, Seiya Kou, Yaten Kou y Taiki Kou (recordemos que Three Lights en el manga son mujeres). Estos tres personajes marcaron la infancia de muchos y son, sin duda, los amores platónicos de más de uno.

En tiempos más recientes tenemos este tipo de personajes en ***Last Exile: Ginyoku no Fam*** (Millia il Velch Cutrettola Turan), ***Mayo Chiki!*** (Subaru Konoe), ***Persona 4: The Animation*** (Naoto Shirogane), ***Kono Naka ni Hitori, Imoto ga Iru!*** (Ikusu Mizutani), etc.

GENDER SWAP

El Gender Swap son los personajes que repentinamente, por alguna razón fuera de nuestro entendimiento, cambian de sexo; es decir, que de la nada cambian su cuerpo y características biológicas por completo. La mayoría de los casos son hombres que se convierten en mujeres. Hay muchos animes que tienen como base este tema y resultan ser bastante interesantes. ¿Qué pasaría si un día despiertas y eres del sexo opuesto?

En 1986 se estrenó ***Juuichinin Iru!*** ¿Eso qué? Pues aquí se encuentra uno de los primeritos Gender Swap, Frolbericheri Frol. En los noventas apareció el personaje más importante y representativo del Gender Swap: Ranma Saotome; a pesar de que no es permanente, Ranma cambia completamente su sexo cada vez que tiene contacto con el agua fría.

Naruto Uzumaki, gracias al famosísimo jutsu sexy, se convierte en mujer para distraer a sus enemigos (Naruto le enseña esta técnica a Konohamaru Sarutobi, quien también logra transformarse).



Simoun es un anime que tiene como uno de sus pilares el Gender Swap, pues una de las misiones de vida que tienen o tuvieron que realizar todos y cada uno de sus personajes es (y fue) escoger un sexo (recordemos que en el anime todos nacen como mujeres), lo que determinaría la transformación total de los personajes. Es una serie verdaderamente interesante, pues aquí no es que de la nada aparezcan siendo hombres, sino que es una decisión consciente. Se los recomiendo.

Otro ejemplo de un anime con esta base es ***Kashimashi ~Girl Meets Girl~***, donde el protagonista, por un accidente con un extraterrestre, es convertido súbitamente en una mujer y debe aprender a vivir como una (cosa que no le cuesta mucho trabajo que digamos).

Otros muchos ejemplos los podemos encontrar en ***Kämpfer***, ***Uchouten Kazoku***, ***Fukigen Cinderella***, ***Touka Gettan***, ***Blue Drop: Tenshi no Bokura***, etc.

En verdad son temas muy interesantes y que han estado con nosotros a lo largo de la historia. Últimamente se ha visto mucho y esperemos que se siga viendo más. ¡Hasta la próxima!



tnt
expo manga cómic
Gt9
14 y 15 febrero 2015
expo reforma
calle Morelos 67,
Cuauhtémoc, Juárez
www.expo-tnt.com
www.tnt-web.net
face: ExpoTNT y MUROtnt
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02